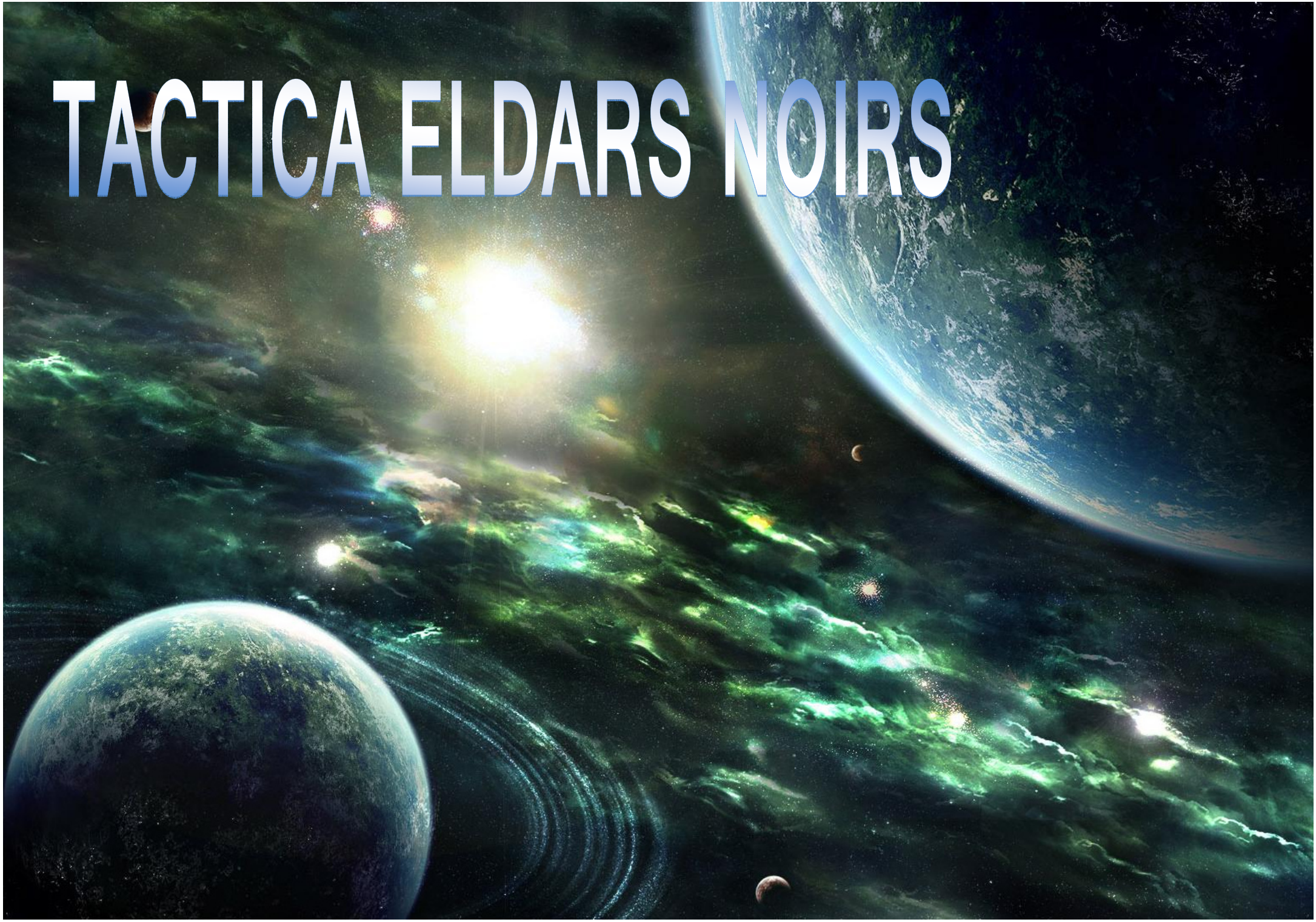

TACTICA ELDARS NOIRS

En tant que Tourmenteur et grand Voivode, je mets mes créatures à contribution Hink! Hink! Hink! Non sinon sans rire, ma bible initiale des Tacticas à BFG fut celle de Dan Rothman avec son article sur les Tactiques Eldars de 2004-2005 dans fanatic.

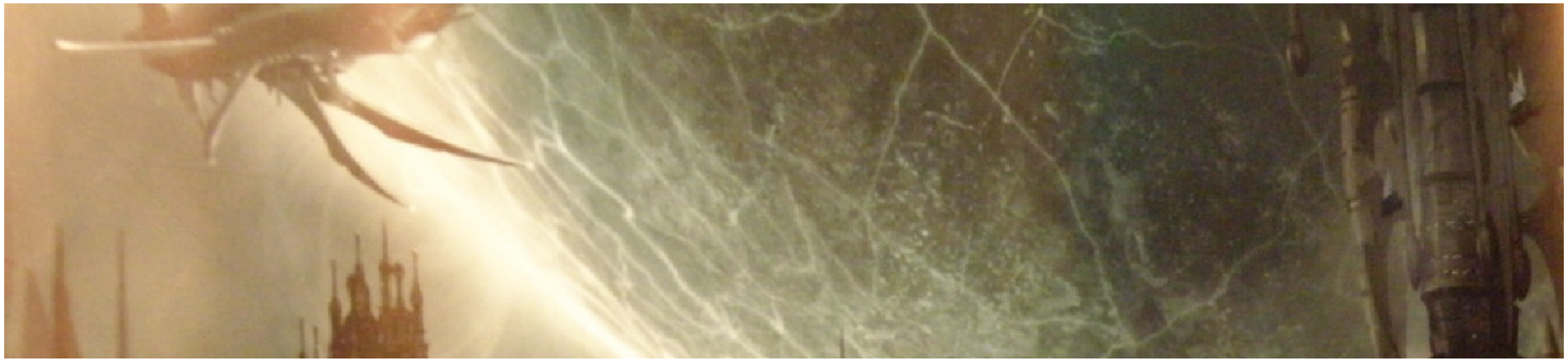
D'ailleurs ce tactica à pour base mon expérience personnelle, croisée avec toutes les races et listes des Règles Officielles: Blue Book, Armada, flottes VM, Ship of Mars, Vaisseaux Démons, Power of Chaos, FW the Taros Campaign, FW Eldar Haven, Fabric of the Imperium Privateers rules, Tau Kor'Or'Vesh rules, Daemonhunters Grey Knights rules
Semi-Officielles: FAQ 2010 et Annexes
Etendues (Specialist Games Règles Maison): Book of Nemesis, Black Templars.

Ce document n'est pas officiel ni en aucun cas autorisé ou approuvé par Games Workshop, il a juste pour but de rendre la FaQ de Battlefleet Gothic accessible aux joueurs francophones.
Certaines images peuvent ne pas être dans le domaine public et sans le savoir être utilisées sans autorisation, ceci sans intention de porter un préjudice quelconque. Elles seront enlevées sur demande de leur propriétaire légal.

Armageddon, Blood Bowl, Chivalry, Citadel, Le logo Citadel, Dark Angels, Dark Future, Deathwing, Dungeonquest, SEavy Metal, Eldar, Eldar Attack, Epic, le logo Games Workshop, Games Workshop, le logo GW, Genestealer, Space-Fleet, Space Hulk, Space Marine, Talisman, Tyranid, Warhammer, Warmaster. Marauder est une marque déposée de Marauder Miniatures Ltd. Utilisée avec autorisation. Adepta Sororitas, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Aekold Helbrass, Amon SChakai, Arbaal, Archaon, Archon, Aspect Warrior, Avatar, Azazel, Banna Waver, Battlefleet Gothic, Black Library, Blood Angels, Blood Dragon, Bloodletter, Bloodthirster, Cadian, Catachan, Celestian, Champions of Chaos, Codex, Count Mordrek, Culexus, Daemonette, Dark Eldar, Dark Reaper, Death Zone, Dechala, Digga, Digganob, Drachon, Dregmek Blitzkart, Egrimm van Horstmann, Eversor, Exarch, Eye of Terror, Falcon, Farseer, Fire Dragon, Fire Prism, Flesh Hound, Gargant, Gobbo, Golden Demon, Gorkamorka, Gorthor, Great Unclean One, Gretchin, Grey Knight, Grot, Haemonculus, Head Honcho, Hellion, Hunter Slayer, Immolator, Incubi, Inferno, Journal, Keeper of Secrets, Khazrak the One Eye, Khorne, Knights of the White Wolf, Knights Panther, Legion of the Damned, Leman Russ, Lichemaster, Lord of Change, Madboy, Mandrake, Man O' War, Marauder, Mekboy, Melkhior, Mordheim, Mordian, Necromunda, Necrarch, Necron, Nob, Nurgle, Nurgling, Obliterator, Ogryn, Old World, Ork, Painboy, Plaguebearer, Plague Fleet, Predator, Psyker, Raider, Raptor, Ratling, Ravager, Ravenwing, Rebel Grot, Red Gobbo, Scourge, Scyla, Sea of Blood, Sentinel, Servitor, Skaven, Slaanesh, Slann, Snot, Snotling, Space Wolves, Spanner, Squat, Squig, Striking Scorpion, Succubus, Swooping Hawk, Sybarite, Tallarn, Tears of Isha, Terminator, Troll Slayer, Tzeentch, Ultramarines, Valhalla, Valnir the Reaper, Vyper, Walach, Warhammer Quest, Weirdboy, White Dwarf, the White Dwarf figure, World Eaters, Wraithlord, Wych, Yoof and Zoanthrope. sont des marques de Games Workshop Limited, utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright.

Table des matières

1	Rapide rappel des règles spéciales	4
1 . 1	Mouvement	4
1 . 2	Tirs et armements	4
1 . 3	Défenses et boucliers	5
1 . 4	Abordages et prise d'esclaves	5
1 . 5	Divers	5
2	Avantages - Inconvénients	7
3	Les flottes Eldars Noirs	8
3 . 1	Torture	9
3 . 2	Succubus	10
3 . 3	Corsair	11
3 . 4	Les autonomes	12
4	Idées logiques d'utilisation d'une flotte Eldar Noir	16
5	Phénomènes célestes	23
6	Connaître son ennemi	26
6 . 1	L'Impérium	26
6 . 1 . 1	Marine Impérial (Impérial Navy)	26
6 . 1 . 2	L'Adeptus Mechanicus	28
6 . 1 . 3	Space Marines (Adeptus Astartes)	29
6 . 1 . 4	L'inquisition (Ordo : Hrerecticus,Xenos, Malleus)	30
6 . 1 . 5	Les Rogues Traders	31
6 . 2	Chaos	32
6 . 3	Eldars	34
6 . 4	Eldars noirs	35
6 . 5	Necron	36
6 . 6	Orks	37
6 . 7	Taus	39
6 . 8	Tyranides	42



1. REGLES SPECIALES AUX ELDARS NOIRS

1.1 Mouvement

Le mouvement des Eldars Noirs ne ressemble en rien à celui de leurs cousins qui est unique. En fait, il s'apparente au mouvement normal des autres races mais avec de forts bonus pour manœuvrer.

Quelques points à se rappeler concernant le mouvement des vaisseaux Eldars Noirs:

- Un navire Eldar Noir réussi automatiquement l'ordre spécial « Virage Serré ». S'il n'a pas à faire de jet de commandement pour réussir cet ordre, il en applique tout de même les effets.

- Un navire Eldar Noir n'a pas de distance minimale de mouvement avant de pouvoir tourner.

- FAQ 2007 : Un navire Eldar Noir n'a pas besoin d'utiliser l'ordre spécial Rétrofusées pour s'arrêter ou pour rester sur place.

- FAQ 2007 : Il faut toutefois noter qu'un navire Eldar Noir ayant bougé de 5cm ou moins est considéré en mode défense pour la table de canonnage (toutefois les Boucliers d'Ombre fonctionnent normalement et décalent d'une colonne).

- FAQ 2007 : Comme les vaisseaux Eldars, les Eldars noirs peuvent effectuer un test de commandement pour ignorer les effets des phénomènes célestes, comme les nuages de gaz, éruption solaires, etc. Les escorteurs peuvent relancer ce test gratuitement. Cette compétence n'empêche pas les malus au commandement infligés par une vague de radiation de s'appliquer. Le test de moral pour traverser un champ d'astéroïde ne subit aucun modificateur par rapport aux autres flottes.

- A la différence de l'Eldar, un navire Eldar Noir peut utiliser l'ordre spécial « En Avant Toute » et par conséquent éperonner.

1.2 Tirs et Armement

Comme les Eldars, les Eldars Noirs ont accès à des armes et systèmes de visée très sophistiqués.

- Les batteries Eldar Noir traitent toute cible comme de face (l'orientation de la cible devient donc non significative).
- Les Lances Fantômes Eldar Noir ne lancent qu'un seul dé par point de force. Les dégâts occasionnés varient de 0 à 2 suivant le résultat du dé.

- Comme celles des Eldars, les torpilles Eldar Noir doivent relancer leurs touches ratées.

- Les Eldars Noirs peuvent utiliser gratuitement une variante de torpille appelée torpille vampire. Elles doivent être chargées en utilisant un ordre spécial « Recharger » séparé. Un vaisseau peut commencer une bataille avec ses torpilles vampires dans ses tubes à condition de le noter sur la feuille de vaisseau. Les torpilles vampires ne causent pas d'autres dommages qu'une unique touche critique automatique prédéterminée : La torpille vampire cause une réduction de -10 cm de la vitesse de sa cible et l'empêche d'exécuter l'ordre spécial « En Avant Toute ». Une seule pénalité de -10 cm s'applique quel que soit le nombre de torpilles vampires ayant touché, l'effet n'est pas cumulatif. Cependant, toutes les touches de torpilles vampires doivent être réparées pour que la pénalité soit retirée (par exemple, si un vaisseau subit cinq touches, sa vitesse reste réduite tant que les 5 touches n'ont pas été réparées).

- Les chasseurs Eldar Noir sont très endurants et restent en jeu sur 4+ plutôt que rentrer réapprovisionner (ils ne peuvent toutefois intercepter un autre autonome qu'une fois par tour). Ce pouvoir n'est utilisable qu'une fois par tour.

- Les bombardiers Eldars Noirs peuvent relancer leur dé déterminant le nombre de touches sur la cible, cependant le second résultat doit être conservé.

- Comme ceux des Eldars, les bombardiers et torpilles Eldar Noir sont plus difficiles à cibler par les tourelles qui ne les détruisent que sur un 6.

- Les Eldars Noirs utilisent aussi un module d'abordage lourd, nettement plus dangereux que leurs appareils de débarquement standard : l'Impaler. Il n'est retiré par un chasseur que s'il rate sa sauvegarde de 4+ et les tourelles ne le touchent que sur 6. Lors de la résolution de la frappe éclair, il ne peut bénéficier des bonus d'abordage spécifiques aux Eldars Noirs et ne peut plus être utilisé de la partie sur un résultat de 1. Par contre sur un résultat de 2 à 6, il lance un critique de 2d6 contre le vaisseau ennemi. Un Impaler ne peut être complètement détruit que sur un 1 lors de la frappe éclair. FaQ 2010 : Chaque point d'accrochage de vaisseau de ligne peut être équipé de 2 modules Impaler au lieu d'un. Toutefois le coût de chaque Impaler supplémentaire devra être payé au prix décrit dans la fiche du vaisseau.

1.3 Défense et Boucliers

- Comme pour l'armement, leurs équipements défensifs sont sophistiqués et cela vaut mieux car les navires Eldar Noir sont chers et possèdent moins de structure que leurs équivalents. Les boucliers d'ombre autorisent une sauvegarde de 2+ contre beaucoup d'attaques. Puisque les Eldars Noirs, comme les Eldars, n'ont pas d'autres défenses notables, les armes et les phénomènes célestes qui ignorent les boucliers d'ombre leurs sont extrêmement dangereuses. Font partie de ces armes : les batteries d'armes (toutefois, les boucliers d'ombre forcent un décalage d'une colonne à droite), les canons de bombardement Space Marines, la foudre solaire, le générateur d'impulsion et le rayon à particules Nécrons.

- FAQ 2007 : Les effets du canon Nova Impérial sont contrés par une seule sauvegarde de bouclier d'ombre. Attention! Une seule sauvegarde par tir de canon Nova, si elle est ratée l'intégralité des effets s'applique, sauf si l'ordre "Alerte Impact" a été donné et réussi. De plus, les boucliers d'ombre ne protègent pas des pions impacts, champs d'astéroïdes, éruptions solaires et des explosions de réacteurs (car aucun ne cible le vaisseau directement, ce sont des effets de zone). On peut toutefois noter que l'Eldar Noir peut tenter d'éviter les effets des éruptions solaires voir le mouvement.

- Toutefois plus significatif que leur défenses est leur absence de défense dans certains domaines. Comme les Eldars, les navires Eldar Noir n'ont aucun bouclier et n'ont pas de tourelles (toutefois, les sauvegardes de bouclier d'ombre s'appliquent aux autonomes).

- A la différence des Eldars, les navires Eldar Noir ne prennent des critiques que sur 6+.

1.4 Abordages et Prise d'esclaves

- Les Eldars Noirs bénéficient d'un bonus de +1 pour leurs frappes éclair (ils les réussissent normalement automatiquement). Le bonus de +1 pour les frappes éclair ne s'applique qu'aux Slavebringers pas aux Impalers.

- La prise d'esclave est une spécificité des Eldars Noirs, ils peuvent renoncer à faire un jet sur le tableau des touches critiques de frappe éclair en échange de +10 Pts de Victoire. Cela représente le désir des Eldars Noirs de faire des prisonniers, même si cela s'avère inopportun.

- FAQ 2010 : Quand les Impalers sont utilisés pour la capture d'esclaves, ils renon-cent à leur jet de 2D6 sur la table de critiques et récupèrent 30pts de victoire au lieu de 10pts. Les ordres Alerte Impacts peuvent être pris contre la capture d'esclaves. La capture d'esclaves ne peut être utilisée contre les Nécrons et les Tyranides. N'importe quel vaisseau d'escorte est considéré comme détruit si 30pts ou plus sont collectés par la prise d'esclaves.

1.5 Divers

- Le moteur Caméléon : pièce d'équipement unique à l'Eldar Noir. Il peut changer complètement l'aspect d'une partie. Si hors escorteurs son coût est prohibitif pour vos unités lourdes dans les règles de base, il s'envisage nettement mieux si l'on utilise la FAQ 2010. Inutile contre les Tyranides et les Nécrons, il a deux utilités majeures contre les autres races :
    * Le navire peut accomplir un mouvement normal tout de suite après son déploiement, mais avant que les deux camps n'aient commencé leur tour.
    * Si le navire est à plus de 30 cm de l'adversaire au début de la partie (après son mouvement supplémentaire), il ne peut PAS DU TOUT être pris pour cible par les vaisseaux ennemis lors du premier tour de la bataille tant qu'il n'a pas lui-même attaqué un autre vaisseau. Les effets prennent fin au début du 2ème tour.

- FAQ 2010 : les vaisseaux équipés de moteurs Caméléons Eldars Noirs perdent leur habilité à ne pas être ciblé au premier tour, si les autonomes lancés par ce vaisseaux attaquent un vaisseau ou des autonomes adverses. Si les autonomes n'attaquent pas le premier tour, les autonomes ennemis estiment qu'ils sont amicaux et ne peuvent les attaquer. Toutefois, un vaisseau ennemi qui viendrait au contact des autonomes lors du premier tour de jeu sera attaqué normalement.
- Notez que BFG.FR propose une règle maison simple pour déterminer le coût d'un moteur caméléon : 5pts par point de structure du navire. Cela les rendre plus abordable pour les vaisseaux de ligne tout en ne minimisant pas leur puissance. Dans la pratique cela donne, 5pts pour l'escorteur, 20pts pour le croiseur léger et 30pts pour le croiseur. C'est bien entendu à soumettre à l'approbation de votre adversaire.

- Hors navires, un point très important est le bonus de commandement Eldar Noir de +1. Ce bonus peut changer la donne, n'oubliez pas de le rajouter quand vous tirez le commandement des vaisseaux.

2. AVANTAGES - INCONVENIENTS

Les moins pour l'utilisation d'une flotte Eldar Noir

Jouer Eldar Noir peut avoir beaucoup d'inconvénients et est déconseillé aux débutants. Soyez sur d'en vouloir, car aspirer à être un Commandant Eldar Noir avec des navires sans boucliers, toutes leurs armes avec une portée de 30cm et ne tirant que dans l'axe avant, n'est pas chose facile. Cerise sur le gâteau, ajoutez le fait qu'à part les Eldars vos navires auront presque toujours moins de points de structures à classe équivalente que les autres races.

L'utilisation des Eldars Noirs nécessite de maitriser les déplacements et les ordres spéciaux de manière à se trouver dans la meilleure position possible pour l'attaque et que l'ennemi n'ait pas ou peu de chances de pouvoir tirer en retour.
Pris individuellement, les navires Eldars Noirs sont coûteux et fréquemment surpassé en nombre sur le terrain.

Les plus pour l'utilisation d'une flotte Eldar Noir

Heureusement BFG est pour partie basé sur le timing et la concentration de la puissance de feu, ceci est favorable aux Eldars Noirs car grâce à leur manœuvrabilité et leur vitesse, ils peuvent être positionnés facilement à l'endroit qui leur sera la plus favorable. Le haut niveau de commandement des Eldars Noirs augmente l'assurance que le timing et la coordination seront au rendez-vous. Peu de vaisseaux survivent aux armes et systèmes de visée perfectionnés des Eldars quand ils sont utilisés correctement. Les Navires Eldars Noirs ont de grande chance de survie en combinant leur positionnement et leur bouclier d'ombre.

Un plus concernant l'armement des navires Eldar Noir, ils sont modulaires. Par contre, cette modularité a un coût. L'utilisation judicieuse des torpilles vampires et des moteurs caméléons peuvent démolir une stratégie adverse (c'est surtout vrai avec la FAQ 2010). Leurs autonomes sont très résistants les Eldars Noirs sont ultra-violents en abordage ou frappe éclairs. Entre le Slavebringer et l'Impaler, leur capacité à pouvoir amener des troupes et faire un critique à leurs ennemis est impressionnante. Ne jamais oublier la capacité de leurs navires de ligne à effectuer des frappes téléportées sur les navires avec boucliers abaissés.

Conclusion

Quand les choses vont mal pour l'Eldar Noir, il est très difficile de redresser la barre. Toutefois bien utilisés, ils peuvent être un adversaire dévastateur. Des attaques bien planifiées, avec une application précise de leur puissance de feu, une utilisation judicieuse de leurs autonomes et de leurs forces d'abordages permet aux Eldars Noirs de disloquer une force ennemie. En identifiant rapidement les navires ennemis dangereux et en les retirant en premier, ils peuvent rapidement se rendre maitres du champ de bataille.

Une manière inédite de gagner l'avantage avec les Eldars Noirs, que ne peut utiliser aucune autre race, est la collecte de points bonus grâce à la capture d'esclaves.

Passé ces bases, la section suivante traite de tous les vaisseaux disponibles officiels, et de certains semi-officiels que vous pourrez utiliser sous réserve de l'accord de votre adversaire.

3. LES FLOTTES ELDARS NOIRS

Les flottes Eldars Noirs sont organisées à la manière de flottes de raid commandées par un Voïvode. Bien qu'il faille 3 escorteurs pour un croiseur, elles sont toutefois extrêmement flexibles de par leur modularité.

Un rappel rapide sur les vaisseaux de ligne Eldars Noirs, en plus d'avoir moins de points de structure que les autres vaisseaux de même classe, ils utilisent une table spécifique aux Eldars Noirs. Ces critiques ne sont ni pires ni meilleurs que ceux de la table standard, mais juste adaptés aux Eldars Noirs. Le faible nombre de points de structure des vaisseaux de ligne, fait que les critiques sont plus difficiles à réparer et peuvent durer plus longtemps que dans une autre flotte.
La suite des évènements vise à évoquer les points forts et faibles de chaque type de vaisseau afin de leur appliquer au mieux les tactiques de base évoquées précédemment.
Cette Tactica est étendue aux vaisseaux issus de Specialist Games Fanatic issue 96 : Book of Nemesis.

Avec l'accord de votre adversaire pour l'utilisation du Book of Nemesis : il faut ajouter les règles suivantes à la construction de flotte :

Le croiseur léger compte dans la limite des croiseurs autorisés dans la liste de flotte.

Ensuite vous avez deux possibilités :

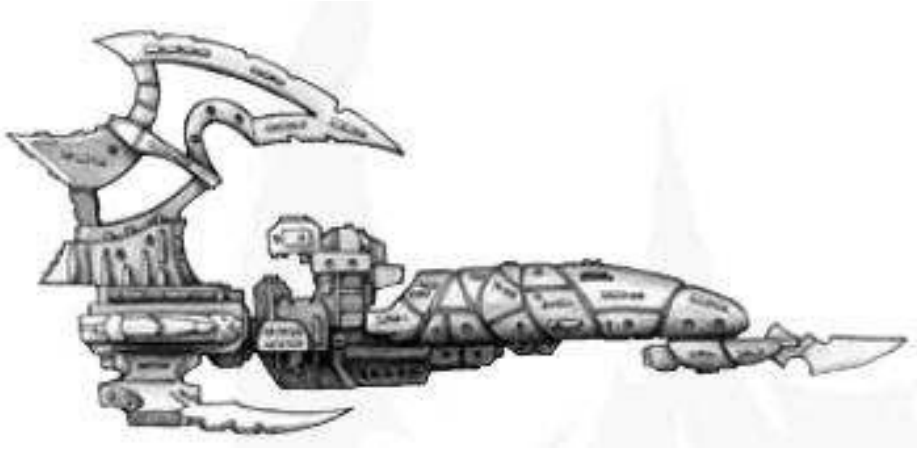
Soit vous considérez que le pré-requis de 3 escorteurs s'applique à tous les types de croiseurs donc cela inclue le croiseur léger

Soit vous considérez que le pré-requis de 3 escorteurs ne concerne que les croiseurs donc les croiseurs légers ne sont pas soumis à ce pré-requis.

(Note : les règles maison de l'Add-On Eldars Noirs de BFG.FR considèrent que le pré-requis ne s'applique qu'au croiseur et modifient le pré-requis à « Un croiseur par tranche de 3 escorteurs ou croiseurs légers (exemple 1 croiseur léger et 2 escorteurs), ce qui permet des flottes Eldar Noir plus musclées»)

3.1 LA FLOTTE CORSAIRE OU PIRATE

3.1 TORTURE



Le Torture est le plus grand navire Eldar Noir des règles officielles, c'est aussi le plus cher avec un coût de base de 210pts et des modules coutant de 20 à 40pts ainsi que l'obligation d'avoir 3 escorteurs pour pouvoir le sélectionner. Toutefois, sa vitesse de 35cm et son virage à 90° en font un des croiseurs les plus manœuvrables toutes races confondues.

Son armement de base ou principal est constitué de 12 points de forces de batteries dans l'arc avant de portée 30cm. Certes la portée n'est que de 30cm, mais il faut rappeler que ces 12 points de batteries frappent toujours de face. Ses modules optionnels ou armement secondaire disponibles donnent 4 variantes classées dans l'ordre de leur puissance:

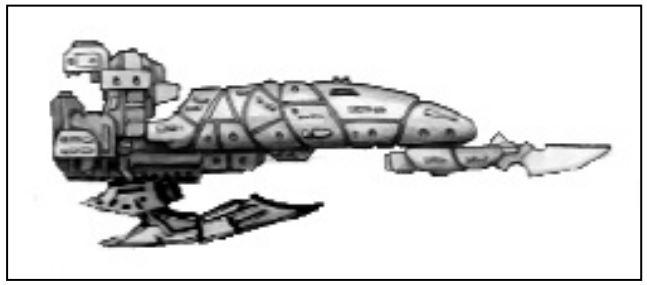
- Le porte-escadrilles avec 4 ponts de lancement (+40pts): Un croiseur-clé, présent dans toute flotte Eldar Noir qui se respecte et souvent en double. Sa capacité à pouvoir rester loin des combats en représentant toujours une menace importante tout en étant extrêmement manœuvrable le rend indispensable. Il peut très rapidement venir à bout de nuées d'escorteurs avec ses batteries et ses appareils d'attaque ou bien faire face à plus gros que lui avec ses bombardiers. Cerise sur le gâteau, il ne coûte « que » 20 points de plus que les autres versions, ce qui a mon avis est une erreur vu qu'il est bien plus utile pour ces quelques points. Leur rôle sera de protéger les escorteurs en supprimant les menaces rapides et manœuvrables ou de submerger certains vaisseaux de ligne ennemis d'autonomes. Généralement, il n'est pas nécessaire de les équiper de moteurs caméléons au vu de leur utilisation.

- L'artilleur avec 2 lances fantômes (+20pts): Dans les règles de base, il s'agit du seul croiseur Eldar toutes flottes confondues qui ne mixe par armes de tirs et autonomes. C'est le roi du verrouillage puisqu'il n'a pas grand-chose d'autre à faire. Il s'approche tranquillement de sa proie et lâche toute sa puissance. Simple mais efficace quand il faut vraiment mettre le paquet avant de déguerpir au tour suivant. Hors Book of Nemesis, c'est souvent le seul à porter des lances dans les formats en dessous de 1500. Il fait peur et c'est tant mieux car son deuxième rôle est d'attirer le feu ennemi sur lui, surtout en quand la flotte comporte des porte-escadrilles. En Alerte Impact il reste très correct. Son problème, c'est qu'il est moins flexible que les autres pour l'utilisation du virage serré. Les moteurs caméléons sont quasi obligatoires pour un placement optimal.

- Le torpilleur avec 4 torpilles (+20pts): La possibilité de le placer avant de tirer une salve dans l'arrière de d'un adversaire est un avantage certain. Le torpilleur la possibilité de rester en retrait ou d'effectuer un virage serré avant de lâcher une bordée complète. Cependant, les escorteurs mêmes s'ils sont plus fragiles, restent souvent plus flexibles pour la gestion des torpilles Les moteurs caméléons restent très utiles dans ce cas aussi.

- L'empaleur avec 1 module d'assaut Impaler (+20pts) et jusqu'à 2 modules (+40pts) en FAQ 2010: Prendre un seul module est une très mauvaise idée et à abandonner de suite. En FAQ 2010 avec deux modules cela se reconsidère, mais cela reste risqué pour le coût à cause de la chance sur 6 de le perdre à chaque utilisation… Pour moins cher on a 4 Corsairs avec 4 modules Impaler ou pour 20 points de plus on a des baies de lancement. Ou si vous utilisez le book of Nemesis on a le Succubus.

3.2 SUCCUBUS (Semi-Officiel, issu du Book of Nemesis)



Le Succubus est par définition la classe manquante qui fait le plus défaut aux Eldars Noirs dans les règles de base. Avec un coût de base de 140 pts et des modules coutant de 10 à 20pts. Une vitesse de 40cm et un virage à 90° en font une terreur. En ce qui concerne sa capacité à utiliser les moteurs caméléons, il n'a pas été indiqué de règles spécifiques donnant un nouveau coût. On utilise donc le coût de ceux d'un croiseur : soit 40pts en règles de base et 20pts en FAQ 2010.

La liste de flotte Eldar Noir de base impose 3 escorteurs par vaisseau de ligne donc cela s'appliquerait aussi au Succubus en tant que croiseur léger. Cependant le croiseur léger n'était pas prévu dans la liste d'Armada, il recommandé pour des raisons de jouabilité d'adopter la règle suivante : *« Les croiseurs légers Eldars Noirs ne sont pas soumis au pré-requis de 3 escorteurs ».*

Son armement de base ou principal est constitué de 6 points de forces de batteries dans l'arc avant de portée 30cm. On se rappellera que ces 6 points de batteries sont Eldars et frappent toujours de face. Ses modules optionnels ou armement secondaire disponibles donnent 4 variantes classées dans l'ordre de leur puissance:

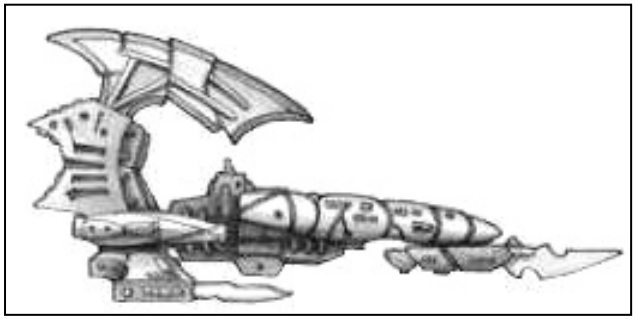
- L'artilleur avec 2 lances fantômes (+10pts): C'est certainement la version la plus puissante de la classe. C'est le roi du verrouillage comme la version croiseur, puisque comme son grand frère il n'a pas grand-chose d'autre à faire. Il utilisera les mêmes tactiques. Il fait très peur et attire aisément le feu ennemi sur lui. Malheureusement il est assez fragile car il n'a que 4PS. En Alerte Impact il reste très correct. Les moteurs caméléons sont les bienvenus pour cette variante mais seulement en FaQ 2010, ils sont prohibitifs en règles de base.

- Le torpilleur avec 4 torpilles (+10pts): La possibilité de le placer avant de tirer une salve dans l'arrière de d'un adversaire présente les mêmes avantages que pour le croiseur de type Torture. A la différence du croiseur cependant, il offre une alternative intéressante aux escorteurs. Par rapport à 3 escorteurs, il aligne presque la même puissance de feu; mais surtout il possède 1 point de structure supplémentaire et la capacité aux frappes éclair. Les moteurs caméléons peuvent être utiles pour cette variante aussi, mais toujours en FaQ 2010, ils sont prohibitifs en règles de base.

- Le porte-escadrilles avec 2 ponts de lancement (+20pts): Il semble tentant de vouloir utiliser la configuration porte escadrille pour ce modèle. Mais il remplit moins bien cet office que le Torture, car on doit en aligner deux pour obtenir la même capacité de en autonomes pour un prix plus important. Cette variante sert généralement de bouche trou pour compléter une flotte ou vous n'avez pas assez de points pour mettre un 2ème Torture porte escadrilles ou encore dans les petits formats inférieurs à 750pts. Il n'est pas nécessaire de les équiper de moteurs caméléons au vu de leur utilisation.

- L'empaleur avec 1 module d'assaut Impaler (+10pts) et jusqu'à 2 modules (+20pts) en FAQ 2010: Ne prendre qu'un seul module reste toujours une très mauvaise idée à abandonner de suite en règle de base. En FAQ 2010 avec deux modules cela se reconsidère. Si cela reste tendu pour le coût à cause de la chance sur 6 de le perdre à chaque utilisation ; la comparaison avec un escadron de 3 Corsairs équipés d'Impalers se tient. En effet, on échange un Impaler pour gagner un point de structure et la capacité de frappe éclair. (Note en FAQ 2010 cette variante est plus intéressante que la variante porte escadrille)

3.3 CORSAIR



Magnifique appareil d'appui à la vitesse et à la puissance de feu plus que raisonnables, mais au blindage de 4+ qui l'est nettement moins. Il reste intéressant au niveau qualité/prix. Son utilisation est différente de celle des escorteurs normaux tout simplement parce que les croiseurs Eldars Noirs virent à 90°, réussissent automatiquement leurs virages serrés et peuvent le faire tout en restant sur place!

De plus, si on n'utilise pas de Succubus, un croiseur devant être obligatoirement soutenu par trois escorteurs, la liste se décomposera en blocs de 380 à 400 pts avec un Voïvode et 1 ou 2 relances. Le reliquat de points restants étant comblé à coup de Corsairs et de moteurs caméléons.

Vous n'aurez donc pas d'autre choix que d'apprendre à jouer avec cet escorteur. Passons maintenant en revue l'armement. Si on a bien qu'un seul choix d'escorteur il se décline en 4 variantes différentes pour le même prix. Ce qui frise l'excellence si on veut moduler ou tester d'autres configurations. De plus, 4 variantes, c'est plus que la plupart des autres flottes! Ils sont classés ci-après par ordre d'utilité, bien qu'au niveau des escorteurs tout dépende de l'adversaire!

Le Corsair possède 2 batteries de base, elles sont là pour servir d'appoint et ne sont pas à négliger. Il ne faut cependant pas chercher à vouloir les utiliser à tout prix et se mettre en danger pour le faire (On en discutera plus loin dans cette Tactica). Voici ses 4 variantes:

- Le torpilleur avec 2 torpilles : Equipé de puissantes torpilles Eldars, une de leur grande force est de pouvoir effectuer un virage serré tout en restant très dangereux puisque leur potentiel de tir de torpilles n'est pas affecté. Son seul point faible est de peiner face aux blindages 6+ mais là encore ça peut passer avec les relances. Et pour ça vous disposez de la lance fantôme de toute façon.

- L'empaleur avec 1 module Impaler: Un must, ainsi équipés ils peuvent rester tranquillement planqués et semer la terreur à pas moins de 60cm d'eux avec leurs Impalers (2 phases d'autonome) avant que ceux-ci soient obligés de rebrousser chemin. Les escorteurs qui voudront les intercepter prendront la mort en masse et les vaisseaux de ligne les fuiront comme la peste. Dernier bonus et pas des moindre, possibilité de n'exposer que son flanc et de rester au chaud dans la dernière colonne de canonnage.

- L'artilleur avec 1 lance fantôme: Leur grand intérêt, c'est bien sûr la lance fantôme mais plus encore la capacité à verrouiller car les vaisseaux Eldars Noirs sont très rechargeovores pendant les ordres. 2 à 3 ridicules escorteurs en verrouillage peuvent désemparer un vaisseau ennemi en une seule salve avec de la chance. Quand on sait que les Eldars Noirs attaquent rarement seuls, le vaisseau ennemi risque de passer un mauvais quart d'heure. Si on rate le verrouillage, c'est bien entendu toujours moins grave qu'un rechargement. Sa grosse faiblesse se situe aussi au niveau de ses avantages. Pour verrouiller, on reste prévisible et on expose dangereusement son avant à une riposte. Ca reste bien entendu l'arme à privilégier contre les blindages 6+ si on ne peut pas les contourner. Et à moins d'être suicidaire, on n'utilise pas cette arme pour tirer dans les proues blindées d'en face à moins de disposer d'un placement idéal.

- L'escorteur-batteries avec 3 batteries: Avec les deux de base on arrive à 5 batteries, c'est une très bonne puissance de feu, mais elle souffre de l'omniprésence des batteries en armement de base chez l'Eldar Noir. A moins de vous spécialiser contre les Eldars (Oui d'accord c'est mal, mais cela fait tellement de bien), les autres versions apportent une diversité plus intéressante à votre flotte.

3.4 LES AUTONOMES

En raison de leur nature avancée et du fait qu'ils sont si durs à détruire, les autonomes Eldars Noirs changent les tactiques habituellement utilisées avec ou contre les autonomes. Nous regarderons dans ce qui suit comment les utiliser au mieux type par type. Nous ne parlerons pas ici des possibilités pour un navire Eldar Noir de s'équiper en autres types de torpilles spéciales à un prix prohibitif, juste des torpilles standards et des vampires qui sont déjà très performantes.

Torpilles

Les torpilles standard Eldar Noir sont les même que celle des Eldars. Elles ne sont détruites par les tourelles que par un 6+ au lieu du 4+ habituel et elles bénéficient d'une relance automatique en cas de raté. Une salve de torpilles Eldar Noir provoque généralement des sueurs froides en face.

Comme chez l'Eldar, de grosses vagues de torpilles peuvent être contre-productives chez l'Eldar Noir. Par exemple, si l'on veut détruire des escorteurs ennemis plus facilement, il est plutôt recommandé de diviser ses vagues d'autonomes en petits groupes. Ceux-ci seront plus difficiles à intercepter et les torpilles couvriront plus d'espace. Illustration, prenez trois Corsair torpilleurs en formation étendue (entre 10 à 15cm entre chaque), tirant chacun une salve de deux torpilles, ils peuvent déployer trois salves sur des trajectoires différentes qui rendront les mouvements d'un escadron ennemi au mieux pénibles au pire hasardeux pendant deux tours. On évitera donc les salves de plus de quatre torpilles. Certes, on peut rétorquer qu'en faisant plus de plus petites salves on augmente le nombre de tirs de tourelles. D'une part, si les tourelles ont plus de lancés pour toucher, elles ne touchent toujours que sur 6 ; d'autre part vous diminuez le risque de perdre toute la salve à cause d'un chasseur ou d'un coup heureux d'une arme à tir direct.

FAQ 2010 : les salves de trois torpilles ou plus sont représentées par un marqueur de trois, ce qui chez l'Eldar milite en faveur d'une utilisation de salves de 3 ou 4 maximum.
A la différence des appareils d'attaque, les torpilles n'ont pas de restriction quand à leur nombre en jeu. En résumé, si vous avez pu recharger vous pouvez de nouveau tirer. C'est sous entendu dans les règles ou la FAQ 2007 ou l'on seulement parle des appareils d'attaques ne pouvant dépasser le nombre de ponts disponibles et clairement écrit en FAQ 2010.

Torpilles Vampires

L'emploi des torpilles vampires n'est pas très clair dans les règles d'Armada, nous allons essayer d'éclaircir ce paragraphe.

Les vaisseaux Eldars Noirs dotés de tubes lance-torpilles peuvent gratuitement utiliser des torpilles vampires. Elles doivent être chargées en utilisant un ordre spécial « Recharger » séparé. Un vaisseau peut commencer une bataille avec ses torpilles vampires dans ses tubes à condition de le noter sur la feuille de vaisseau.
Les torpilles vampires ne causent pas d'autres dommages qu'une unique touche critique automatique. Le critique est prédéterminé, il n'y a pas a lancer de dé pour en déterminer l'effet. La torpille vampire cause une réduction de -10 cm de la Vitesse de sa cible et l'empêche d'exécuter tout ordre spécial « En Avant Toute ». Une seule pénalité de -10 cm s'applique quel que soit le nombre de torpilles vampires reçu, l'effet n'est pas cumulatif.
Cependant, toutes les touches de torpilles vampires doivent être réparées pour que la pénalité soit retirée (par exemple, si un vaisseau subit cinq touches, sa vitesse reste réduite tant qu'elles ne sont pas toutes réparées).

Le texte ne spécifie pas si ces torpilles bénéficient ou non des bonus des torpilles Eldars. Ce qui sous entend que par défaut, les tourelles les touchent donc sur 4+ et qu'elles ne relancent pas leur jet pour toucher. Comme elle fait un critique automatique, l'ordre « Alerte Impact » ne sert à rien contre elle. Tout escorteur touché par une torpille vampire suit les règles p24 du blue book : «Un escorteur qui subit une touche critique pour une raison quelconque…est automatiquement détruit ».

FAQ 2010 : En addition des règles d'Armada p.55, les effets des torpilles vampires sont immédiats, elles n'ont pas à lancer contre l'armure du vaisseau et leur critique ne détruit pas un escorteur. Un ordre « Alerte Impact » réussi peut préserver de leurs effets. Les torpilles vampires se comportent sur tous les autres aspects comme des torpilles Eldar et ne sont touchées par les tourelles que sur 6. Les escorteurs peuvent réparer ces effets par en faisant un 6 sur 1D6 suivant le principe de réparation des vaisseaux de ligne.

Si on voit bien leur utilité avec la FAQ 2010, avec les règles de base à quoi servent-elles me direz-vous ? Et bien, à part détruire les escorteurs de manière moins efficace que les torpilles standards Eldar, les torpilles vampires pourront servir à empêcher un navire de fuir en réduisant sa vitesse. D'autre part, elles réduiront la capacité d'un navire à manœuvrer à condition de les employer en quantités suffisantes.

Avec les règles de base, elles seront rarement utilisées. Leur seul usage sur, est au tour 1 et seulement si vous êtes équipé de moteurs caméléons. Tant que votre adversaire ne pas vous cibler, vous pouvez lâcher une bordée sur des cibles spécifiques afin de les empêcher de manœuvrer efficacement au tour suivant.

Au-delà de l'utilisation (avec moteurs caméléons du tour 1) pour gêner le mouvement d'un adversaire au 2ème tour, pour que les torpilles vampires soient efficaces sur la durée, il faut éviter de cibler un navire capable de réparer trop facilement. De plus il faut avoir en tête que (règles de base ou FAQ 2010) leur emploi est à l'inverse des torpilles standard Eldar Noir et il faut une vague d'au moins 4 torpilles pour qu'elles soient efficaces sur la durée. En résumé, les tactiques avec torpilles vampires décrites plus loin sont réservées aux joueurs ayant déjà joué avec des flottes Eldar Noir.

Appareils d'attaque

Gardez en tête que bien que le nombre d'escadrilles d'appareils d'attaques soit limité au nombre de ponts des vaisseaux porteurs, ils le sont au niveau de la flotte et non au niveau de chaque vaisseau. Donc, s'il vous reste des possibilités d'escadrilles et que vous ayez besoin d'appareils d'attaque à un endroit ou toutes les escadrilles d'un vaisseau ont été tirées au tour précédent et restent encore en jeu ; vous pouvez faire tirer à ce vaisseau de nouveaux autonomes (s'il a réussi son réarmement et qu'il ne dépasse pas la limite en autonomes de la flotte). N'oubliez pas non plus que vous pouvez retirer tous les appareils d'attaque en jeu ne vous servant plus avant la phase d'autonomes et ainsi en retirer de nouveaux. Cerise sur le gâteau, les appareils d'attaque Eldar Noir bénéficient des même avantages que leurs homologues Eldar depuis la FAQ 2007.

- **Chasseurs Raptor**

Comme les Eldars, les chasseurs ont une place particulière dans la flotte Eldar Noir. En effet, les navires Eldars Noirs n'ont pas de tourelles, ils ne peuvent compter que sur leurs boucliers et leurs chasseurs pour se protéger des autonomes ennemis. Les chasseurs Raptor sont très endurants, ils restent en jeu sur 4+ après avoir été au contact d'un autonome ennemi, cette sauvegarde n'est possible qu'une fois par phase d'autonomes, un deuxième contact le retire du jeu. Vous pouvez utiliser un chasseur en contact de votre vaisseau pour le protéger des attaques d'autonomes et surtout des vagues de torpilles. Bien positionné, s'il survit à l'interception de la première salve, il peut être en position d'intercepter une deuxième qui suivrait la première.

De même, ne négligez pas le chasseur en escorte de vos autres autonomes lors de vos attaques autres qu'à bout portant, cette endurance oblige l'adversaire à prévoir des vagues d'autonomes plus importantes pour les contrer. Exemple, prenez, un Raptor escortant une vague de Razorwings ou de Slavebringers, il y a une chance sur deux pour que ce chasseur puisse neutraliser deux chasseurs adverses. Ceci est ennuyeux pour l'adversaire, car il doit compter un chasseur de plus pour chacun de vos chasseurs afin d'avoir la certitude de détruire la vague escortée. Au pire, s'il est toujours là quand vos autres autonomes tombent au contact du vaisseau adversaire, il peut être sacrifié pour les protéger en cas de touche par les tourelles. Attention ! Ne vous mettez pas en tête de faire de grosses vagues, une vague entière peut être retirée sur un 6 d'une arme à tir direct.

- **Bombardiers Razorwing**

Premier conseil quant aux bombardiers, si vous les déployez à une autre portée qu'à bout portant contre des vaisseaux de lignes, ne négligez pas l'appui des chasseurs (Cf. point précédent). Les bombardiers Razorwing sont une plaie pour les vaisseaux ennemis avec peu de possibilités d'autonomes. Touchés par les tourelles uniquement sur un 6, ils sont très durs à détruire et leur faculté à pouvoir relancer leur dé de nombre de touches est très puissante.
Leur meilleure tactique d'emploi reste à bout portant, c'est-à-dire :

* Après avoir bougé votre porte-nefs à moins de 20cm d'un navire ennemi et veillé à être à plus de 30cm d'un chasseur ennemi.
* En fin de phase de tir, larguez votre vague composée uniquement de bombardiers, dans ce cas en une seule car votre adversaire n'aura pas l'occasion de tirer ses armes principales dessus.
* Lors de la phase d'autonomes, bougez au contact du vaisseau adverse, au pire celui-ci vous opposera en général 3 tourelles supprimant une escadrille en moyenne. Ce qui sur une vague de 4 bombardiers donne trois fois 1D6-3 dés d'attaques (en gros de 0 à 9 dés d'attaque).
* Plus le nombre de tourelles est bas, plus vos chances de voir votre vague entière passer et d'handicaper le vaisseau ennemi sont grandes.

Vous noterez tout du moins, qu'il vaut mieux utiliser vos bombardiers contre des navires avec 3 ou moins de tourelles (en natif ou suite à critique précédent) de manière à rendre vos chances de rendre l'adversaire inutilisable. (En gros, un Kroiseur Kitu avec son unique tourelle pleure quand il voit arriver une vague de 4 bombardiers Eldars Noirs).

- **Bombardiers Torpilleurs**

Pour 15pts de plus par point de pont de lancement, vous pouvez équiper votre porte-nefs de l'option bombardiers torpilleurs. Cela peut sembler cher, mais quand on y regarde de plus prêt cela peut avoir un plus qu'un intérêt certain selon l'adversaire que vous affrontez. Les bombardiers Eldars Noirs, même avec la relance du nombre de dés d'attaques, ne sont pas aussi efficaces contre des vaisseaux avec plus de trois tourelles ou contre des groupements de tourelles en défense. Les bombardiers torpilleurs peuvent être changés contre une salve de deux torpilles le tour d'après leur lancement. C'est une solution contre les navires à haut potentiel défensif qui rendraient vos chances de dés d'attaques avec un bombardier quasi nulles. Comme on l'a vu précédemment, la torpille Eldar Noir est pénible pour votre adversaire et, si elle n'est pas détruite par les tourelles, fera son attaque avec relance.

Le choix du bombardier torpilleur se justifie contre des potentiels défensifs de quatre tourelles ou plus. Une vague de deux bombardiers produira une salve de quatre torpilles qui auront plus de chance de faire des dégâts que vos deux bombardiers avec leurs 1D6-4 dés d'attaques. Ou encore, dans le cadre d'une politique de navires polyvalents utilisant les stratégies d'appareils d'attaque ou de torpilles à condition de vouloir en payer le prix.

Un autre point en faveur des bombardiers torpilleurs est qu'ils peuvent s'orienter avant de lâcher leurs torpilles. Ceci permet d'être plus précis sur le moment et l'angle de tir de vos torpilles. Le principal point en défaveur des bombardiers torpilleurs est le surcout qu'ils engendrent (pour des navires avec quatre ponts +60pts) sur des navires déjà couteux en format standard. Il est donc impératif de bien peser le pour et le contre de leur achat en fonction de la flotte affrontée.

Dans le cadre d'une flotte Eldar Noir, le Succubus porte escadrilles est un des meilleurs candidats à l'amélioration. Pour un surcout de 30pts, il reste à 190pts dans la moyenne des croiseurs toutes races confondues (avec la faiblesse toutefois de seulement 4 points de structure). Ceci est encore plus vrai dans les petits formats, ou cela amènera la flexibilité des quatre points de torpilles sans vous couter le prix d'un escorteur. Dans le cas d'un Torture porte escadrilles, il faut peser le pour et le contre, l'amélioration vous coute à peu prêt un escorteur avec moteurs caméléons, par contre vous obtenez l'équivalent d'une salve de 4x2, 2x4 ou 8 torpilles.

Notez bien que l'option bombardier torpilleur ne remplace pas mais s'ajoute aux autres autonomes. Et attention ! Les torpilles des bombardiers torpilleurs ont un rayon d'action moindre que les torpilles de vaisseaux. Elles sont tirées durant la phase de tir des autonomes et sont retirées en fin de phase d'autonomes. Il faut donc s'assurer que votre cible soit à portée quand vous les tirez.

Comme précisé dans la FAQ 2007, n'oubliez pas que les bombardiers torpilleurs ne peuvent tirer leurs torpilles que le tour suivant leur mise en jeu. Néanmoins, s'ils venaient à rencontrer un navire ennemi le tour ou ils ont été lancés, ils peuvent être utilisés si vous le désirez comme des bombardiers normaux.

- **Appareils de débarquement Slavebringer**

Le tueur d'escorteurs, le Slavebringer est l'autonome incontournable dans la gestion des escorteurs adverses. Depuis la FAQ 2007 à l'instar des autres autonomes Eldars Noirs, ils ne sont eux aussi détruits par les tourelles sur 6+. Couplé avec le bonus de +1 des Eldars Noirs lors des frappes éclairs ils font un critique automatique. Si votre adversaire ne possède pas ou peu d'autonomes envoyez les par vagues de 1 ou 2 sur les escorteurs ennemis. Cela gérera ses défenses de flancs et libérera le champ à vos escorteurs. S'il y a des autonomes en face, employez des couples un Raptor plus un Slavebringer, Le Raptor peut gérer jusqu'à 2 chasseurs adverses et s'il est toujours vivant peu être sacrifié si les tourelles font une touche.
Une autre stratégie d'emploi est d'incapaciter temporairement un ennemi puissant avec une forte défense en tourelles. Cet ennemi vous gêne à cause de sa capacité de riposte pour une manœuvre ou une attaque d'un autre objectif. Envoyez une vague de 2 ou 3 Slavebringers escortés ou non par un Raptor suivant les autonomes adverses. S'ils passent ils feront des critiques. Critiques qui entre 2 et 5 ont de grandes chances de neutraliser temporairement l'armement adverse. Sinon, vous pouvez rendre complètement inefficace un vaisseau endommagé.

Son dernier mode d'emploi et non des moindres est sa capacité à pouvoir marquer des points de victoire en échangeant la possibilité de critique contre 10pts de prise d'esclaves. Ceci permet de gagner de précieux points de victoire! Quand aucune autre cible intéressante n'est à portée, les 40 points de victoire pouvant être générés par un Torture sont assez violents. Typiquement quand on arrive à se placer derrière les vaisseaux de ligne ennemis quand ses escorteurs ont été vaincus, vous pouvez engranger une centaine de points de victoire avant de porter le coup de grâce.

- **Appareils de débarquement Impaler**

Une autre des particularités des Eldars Noirs, il s'agit d'un gros appareil de débarquement qui reste sur 4+ face aux chasseurs adverses et que les tourelles ne touchent que sur 6. Sa capacité à traverser les chasseurs en contact socle à socle avec votre cible est très déstabilisante pour l'adversaire En plus, ces vilains critiques, même si au final ils ont peu de chance de produire l'effet escompté (il faut passer le 4+, les tourelles, la frappe éclair, les 2D6 du critique), angoissent généralement suffisamment l'adversaire pour le pousser à l'erreur.

Son plus gros défaut, sur un 1 sur le jet de frappe éclair le module devient inutilisable. Ça arrive relativement plus souvent qu'on ne le pense et pour ne pas dire plusieurs fois à chaque partie. L'impaler reste d'une utilisation assez aléatoire mais offre un aspect guerre psychologique en mettant vraiment la pression sur l'adversaire. Au-delà de cela, il reste un excellent moyen de renforcer ses escadrilles pour gagner le combat des autonomes.

Bien qu'il soit préférable de les garder pour les croiseurs, les Slavebringers leurs étant supérieurs et moins précieux pour s'occuper des escorteurs, ils restent capables d'occasionner de gros dégâts à leurs escadrons. Attention tout de même aux vaisseaux peu ou pas endommagés puisqu'ils répareront sans problèmes les dommages causés (s'ils ne sont pas trop nombreux et s'ils sont réparables…). De même, l'emploi des Impalers est déconseillé sur les vaisseaux de ligne surtout avec les règles de base. On le préconisera plutôt sur des escorteurs.

4. IDEES LOGIQUES D'UTILISATION D'UNE FLOTTE

Comme l'Eldar, l'Eldar Noir ne peut pas se permettre d'attaquer sans avoir un plan adapté à son adversaire. Bien que plus résistant que vous n'êtes toujours pas des Orks et donc ne pouvez vous permettre des tactique bille en tête comme « Foncez dans le tas, on verra bien ce que cela donne… ». Votre plan va requérir la plupart du temps d'identifier les menaces majeures et de déterminer comment les gérer. N'en ignorez pas pour autant le reste, les dangers considérés comme mineurs peuvent vous mettre en pièces petit à petit eux aussi. Ne faites pas d'erreur, la plus grande menace pour les navires Eldars Noirs ce sont les batteries d'armes, particulièrement celles à longue portée. A peu près tout dans le jeu peut être géré par les sauvegardes de boucliers d'ombre sauf les batteries d'armes. Si vous trouvez un moyen de les mettre hors-jeu, vous êtes sur le chemin de la victoire.

Deuxièmement, gardez en tête les conditions de victoire. La plupart des scénarios du jeu sont fondamentalement basés sur des points de victoire. Troisièmement, n'oubliez pas la capacité très irritante des Eldars Noirs à faire des points en prenant des esclaves. Sinon, la plupart des recommandations qui suivent sont adaptées pour les conditions de victoires décrites dans les règles, pour des scénarios avec des objectifs plus spécifiques pensez à planifier au plus proche de ceux-ci.

Pensez à vous adapter, un plan doit évoluer durant la partie et tout particulièrement après la première passe de tirs. Une fois le contact initial établi, il y a une période plus ou moins longue de réévaluation : Suis-je en mesure de réattaquer sans que mon adversaire puisse me porter une contre-attaque dévastatrice ? Dois-je finir un vaisseau endommagé ou me concentrer ailleurs ?… Autant de questions à se poser rapidement. L'évaluation et la révision d'un plan de bataille est cruciale et peut faire passer une passe d'arme de bonne à décisive ou réduire les impacts d'une mauvaise passe d'armes. D'un autre coté, une réévaluation médiocre peut vous couter la partie. Bien que la flotte Eldar Noir soit moins fragile que ses cousins, si vous ne jouez pas avec des règles maisons, elle reste un peu moins manouvrante et ne comporte pas d'unités lourdes. Une mauvaise estimation des forces adverses ou une mauvaise réévaluation en cours de partie peut couter très cher à votre flotte.

Sur la base des sections précédentes, nous pouvons maintenant envisager des manœuvres plus complexes. Après suivent des tactiques pour déstabiliser, torturer et pour finir je l'espère amener votre adversaire à sa perte.

- **Jamais de face**

Rappelez-vous ! Vous jouez Eldar Noir vos vaisseaux manœuvrent bien mais vous supportez très mal les batteries. Vous aimez être vicieux et pourrir la vie de votre adversaire ! Pour ce faire, on commence par éviter de se placer dans des situations ou on montre bêtement sa proue à la riposte adverse et on utilise au maximum les phénomènes célestes comme les nuages de poussière, les astéroïdes et les pions impacts pour se protéger. N'hésitez JAMAIS à manœuvrer si cela peut vous permettre d'éviter une riposte violente ou vous apporter un meilleur angle de tir ! N'hésitez pas à passer 2 à 3 tours sans utiliser de batteries et de lances à contourner l'adversaire en saturant ses escorteurs d'autonomes (torpilles, appareils d'attaques et Impaler) avant de prendre ses croiseurs par l'arrière.

- **Savoir se repositionner**

Si vous n'êtes pas sur d'abattre ou d'handicaper suffisamment une cible puissante (ou un groupe) en un tour, positionnez vous au meilleur compromis entre l'angle d'attaque et la position de défense. Vous n'êtes pas un couard Eldar capable de se replier juste après un tir, mais vous n'êtes pas suicidaire non plus. Votre bouclier d'ombre vous offre un décalage d'une colonne contre les batteries et une sauvegarde 2+ contre quasiment tous les autres types d'attaques. Lorsque vous avancez à portée d'attaque, si vous ne pouvez pas vous mettre hors de portée des tirs adverses du tour suivant, assurez-vous de ne lui permette de tirer que ses armes autres que les batteries. Si vous ne pouvez pas vous mettre hors de portée de ses batteries, faites en sorte de lui présenter au maximum le flanc (dos pour les escorteurs) pour profiter au maximum de votre bouclier d'ombre.

Si vous devez affronter un tir nourri de batteries n'hésitez pas à donner l'ordre « Alerte Impact » pour tenter d'absorber les tirs et utilisez ensuite votre vitesse et manœuvrabilité pour vous échapper et retrouver un angle d'attaque. Il vaut mieux perdre un ou deux tours que ses navires.

En termes de mouvement, n'oubliez jamais que tous les navires Eldars Noirs ont un virage de 90°, n'ont pas de distance minimum, s'arrêtent et virent quand ils veulent. De plus, ils réussissent automatiquement l'ordre « Virage Serré ». En gros, si vous voulez faire un virage à 180° sans bouger, vous pouvez le faire.

- **De petits escadrons d'escorteurs**

Par quel effectif ? Contrairement à d'autres, le style d'attaque Eldar Noir favorise plus les petits et moyens escadrons. Deux, si on est juste niveau points, trois c'est l'idéal et quatre cela peut encaisser 1-2 perte(s) en restant une menace importante mais ça coûte les yeux de la tête. On préfèrera les petites troupes vu la fréquence des alertes impacts. De plus, cela laisse les autres escadrons libres de leurs mouvements et surtout leur permet de suivre des ordres (alerte impact + impossibilité de recharger = énorme perte d'efficacité). En plus, avec leur commandement, l'Eldar Noir peut se le permettre.

Par opposition, 4 unités par escadron est vraiment la limite extrême que vous pouvez vous permettre sans que votre flotte perde d'efficacité. En effet, la vitesse et la diversité de vos escadrons est un atout, de trop gros escadrons pénalisent l'emploi de cette variété. Si vous voulez profiter pleinement des avantages Eldar Noir, il faut mieux 2 escadrons qu'un seul. Cela conserve votre manœuvrabilité et ouvre les angles d'attaque puisque l'adversaire doit surveiller deux directions. D'autre part, l'Eldar Noir possède des types d'armements qui fonctionnent de manière optimisée sur des escadrons de taille inférieure ou égaux à 4 unités pour des escorteurs identiques et à 3 dans le cas d'escadrons mixtes.

Ne pas oublier que dès qu'un escorteur se retrouve seul, on le fait décamper. Ceci dit, un escorteur qui ne peut s'enfuir peut éperonner un navire ennemi en tant que chant du cygne, cela fait stylé, pourri la vie de l'adversaire et est tout à fait dans la mentalité tordue raffinée Eldar Noir.

- **Escadrons d'escorteurs mixtes ou pas ?**

C'est plus un point qui ce discute suivant votre style de jeu. Toutefois, il faut savoir que les configurations de 2 et 3 unités par escadrons chez les Eldars Noirs se prêtent bien aux escadres mixtes. A première vue ou est l'avantage de l'escadrille mixte me direz-vous? Tout d'abord l'escorteur batteries est à éviter en escadron mixte, vous n'en tireriez aucun des avantages de ce qui suit.

On sait que les escorteurs Eldars Noirs sont souvent sous 3 types d'ordres « Rechargement, Virage Serré, Alerte Impact ». Pour les deux derniers ordres leur potentiel de tir est réduit de moitié et encore de moitié pour les autonomes pour Alerte Impact. Il faut donc se rappeler dans un escadron qu'une seule lance des ténèbres ou un seul Impaler réduits de moitié cela fait toujours un. Si on veut utiliser à plein la capacité des Eldars Noirs à effectuer « Virage Serré », il faut garder cela en tête.

L'escadron de 2 est particulièrement intéressant en dessous de 1000pts. Cela augmente le nombre de cibles et paralyse moins de précieux escorteurs sous des « Alertes Impact », mais il faut dire que cela les rend plus faciles à détruire et offre donc des points à l'adversaire:

* Le mixte parfait est un escorteur « Empaleur » et le second « Artilleur ». Sous Virage Serré (et sous Alerte Impact si vous survivez) vous gardez l'emploi total de l'Impaler et de la Lance seules les batteries sont réduites de moitié. De plus, cette formation est supérieure à une paire « d'Empaleurs » qui devient trop faible quand vous perdez vos Impalers sur un 1. Les autres escadrons de 2 mixtes ne sont pas tactiquement intéressants.

* La paire de torpilleurs est un must puisqu'elle correspond parfaitement à la stratégie de petites vagues de torpilles Eldars Noirs.

* La paire « d'Artilleurs » reste la configuration de la peur pour de nombreux ennemis. Dès que possible passez en mode verrouillage.

* La paire paire « d'Empaleurs » fait peur mais devient très faible si vous perdez vos Impalers, ce qui arrive plus souvent qu'on ne le croit. J'aurais tendance à la déconseiller.

N'utilisez une paire d'escorteurs batteries que si vous n'avez pas de croiseurs ou seulement si vous affrontez de l'Eldar.

L'escadron de 3 est le cheval de bataille d'une flotte Eldar Noir. Non seulement, il est la base pour pouvoir sortir un croiseur mais il autorise l'optimum des escadrons mixtes. Généralement utilisés à plein potentiel à partir de 750pts. Les formations mixtes les plus intéressantes sont une paire identique escortée d'un Artilleur ou d'un Torpilleur:

* 2 Empaleurs (Impaler) avec un Artilleur (Lance) : Dans un premier temps, votre artilleur servira de défense rapprochée aux deux autres. La plupart du temps, vous sacrifirez certes la capacité d'utiliser l'ordre « Verrouillage» au profit de l'ordre « Rechargement ». Mais, si vous perdez l'utilisation de vos Impalers, vous avez toujours une formation capable de faire quelque chose en attaque, et vous pourrez sacrifiez les Empaleurs ayant perdu leur modules pour préserver l'Artilleur qui deviendra dès lors l'unité maitresse de la formation.

* 2 Empaleurs avec un Torpilleur : Vous utilisez la capacité du torpilleur de pouvoir lancer des torpilles tous les tours pour détourner et empêcher d'autres navires d'approcher. La faiblesse de cette défense repose sur essentiellement sur l'ordre « Rechargement ». Sa force, les torpilles ont une portée longue et peuvent servir à un autre objectif tandis que les Impalers remplissent leur mission. Comme auparavant, si vous perdez l'utilisation de vos Impalers, vous avez toujours une formation capable d'interdire des trajectoires dans votre flotte, et vous pourrez sacrifiez les Empaleurs ayant perdu leur modules pour préserver le Torpilleur qui deviendra dès lors l'unité maitresse de la formation.

* A une moindre mesure on peut envisager 2 Torpilleurs et 1 Artilleur. L'artilleur prenant son utilité si ratiez votre ordre de « Rechargement ».

Dans toutes les formations mixtes, sous n'importe quel ordre, l'Artilleur étant unique garde toute la puissance de feu de sa lance le minimum étant 1 point de force.

Les formations de trois identiques :

* A bannir la formation de 3 Empaleurs, si tous vos Impalers sont en vol, vous êtes réduit à l'observation et si tous vos Impalers viennent à être détruits vous ne servirez plus à grand-chose.

* A bannir aussi la formation de 3 escorteurs batteries, ils sont plus utiles en paires. De plus, vous êtes généralement en configuration avec au moins un croiseur qui possède quasiment la même puissance de feu et vous perdez tous les avantages de la variété de l'armement Eldar Noir.

* A privilégier la formation de 3 torpilleurs, cette formation permet d'avoir un contrôle sur les mouvements adverses qui vont avoir tendance à vouloir esquiver les torpilles. Peut effectuer l'ordre « Virage Serré » sans perdre sa puissance offensive. Utilisez surtout des salves de 3x2 ou 1x2 plus 1x4.

* A privilégier sur les attaques éclairs visant à désemparer ou détruire en un tour un vaisseau adverse, la formation de 3 Artilleurs sous ordre « Verrouillage ».

Au-delà, les compositions d'escadron de 4, bien que couteuses sont non décrites ici et restent ouvertes à vos envies et vos expérimentations. Mais, rappelons que 4 est la limite apparente que peut se permettre un Eldar Noir sans perdre d'efficacité. Pour les escadrons mixtes, la limite est d'une seule unité Artilleur (lance) dans la formation sinon vous perdez l'avantage de l'arrondi à 1 et dans l'absolu la meilleure taille d'escadron dans ce cas est de 3.

- **De l'utilisation des batteries.**

Vous n'avez pas le mouvement de vos cousins Eldars, les batteries sont là pour servir d'appoint et bien qu'elles ne soient pas négligeables. Il ne faut cependant pas vouloir les utiliser à tout prix et se mettre en danger pour le faire.

D'ailleurs leur seul effet est souvent de saturer un bouclier, de créer un pion impact qui risque faire exploser votre précieuse vague de torpilles ou de détruire une escadrille d'autonomes sur un coup de malchance. Ceci en plus de vous amener à portée de riposte. C'est donc là que commence la réflexion : « Ce vaisseau ne possède qu'un bouclier ? », « Ai-je besoin de le ralentir, de l'empêcher de réparer ou de combiner mes forces pour le détruire ? », « Ai-je besoin de faire un assaut téléporté ? », « Ai-je besoin de faire tomber les boucliers pour faire passer mes lances ? ». Si une seule de ces réponses est oui, utilisez les batteries. Sinon abstenez-vous sauf si vous n'avez que cet armement et que vous ne gênez pas une attaque d'autonomes plus puissante.

- **De l'opportunité du moteur caméléon**

A la question « acheter ou non un moteur caméléon à mes unités ? », il n'y a pas de bonne ou mauvaise réponse, cela se calcule. Les moteurs caméléons sont chers pour un avantage d'un tour surtout pour les grosses unités, et ce que vous investissez dedans c'est autant de vaisseaux en moins par rapport à l'adversaire. Ceci-dit cela peut s'avérer payant suivant les cas. Par contre, pas la peine de les utiliser contre les Nécrons et les Tyranides ils y sont immunisés.

* A propos du terrain : Sur une table de Jeu ou vous serez encore hors de portée de l'adversaire à la fin du tour 1, ils sont inutiles. De même, si la table est petite et que vous deviez finir à moins de 30cm d'un adversaire au 1er tour, ils sont aussi inutiles.

* Si vous jouez avec un scénario, regardez bien s'il y a un avantage ou non à les prendre.

Ensuite avant toute stratégie, cela dépend du coût du moteur et des règles utilisées : de base ou FAQ 2010.

* Avec les règles de base (à 40pts pour les croiseurs et 5pts pour les escorteurs) n'envisagez pas de le prendre sur un croiseur ou un croiseur léger (Book of Nemesis) il est beaucoup trop cher. Ici on ne pensera à en équiper que les escorteurs et selon leur utilisation.

* Avec la FAQ 2010, (à 20pts pour les croiseurs et 5pts pour les escorteurs) on révise sa manière de penser et on regarde s'il est intéressant d'en équiper certains croiseurs. Les escorteurs suivront la même logique que les règles de base. Attention cependant à l'errata de la FAQ 2010 sur les attaques du premier tour.

En règles de base comme en FAQ 2010 les moteurs caméléons doivent équiper en priorité les variantes Artilleurs et Torpilleurs. Il est inutile d'en équiper un navire porte escadrilles qui n'est pas sensé venir aussi près de l'ennemi en tout début de partie (sauf si vous avez beaucoup de batteries de portée 45-60cm en face et aucun couvert).

Voyons maintenant comment les utiliser à bon escient:

* Si vous avez obtenu l'initiative demandez à jouer en second, cela permet de se placer hors des 30cm à coup sur et d'ignorer le problème de l'errata de la FAQ 2010 sur les attaques du 1er tour.

* Si vous deviez jouer en premier, assurez-vous que votre adversaire ne peut pas venir en deçà des 30 cm (ce qui ferait sauter votre immunité aux tirs du tour 1). Attention pour cela à l'ordre « En avant Toute » adverse. Assurez vous de finir de votre mouvement gratuit à une distance de lui égal à sa vitesse plus 45cm (14 moyenne de 4D6 plus 31cm). Jouer en premier implique aussi que malgré vos moteurs, vous devez planifier vos attaques plus finement que si vous jouiez en second car votre adversaire ne commencera à bouger qu'après vos deux premiers mouvements.

* Si vous jouez en second, vous pouvez envisager une attaque à la fin de votre premier tour. Si vous jouez en premier, vous devez envisager un placement pour vous retrouver à l'arrière de votre ennemi en fin de tour 1.
* Si vous ne pouvez ni attaquer, ni vous placer à l'arrière de l'ennemi, utilisez votre mouvement supplémentaire pour gagner une position stratégique d'où vous pourrez prendre l'avantage dans les tours suivants.

* Le moteur caméléon est particulièrement utile pour amener à portée vos unités et escadrons de type Artilleurs sous ordre « verrouillage » sans qu'ils se fassent tirer dessus. Il est aussi utile pour positionner vos torpilleurs et escadrons mixtes Empaleurs/Artilleurs de manière à ce qu'ils puissent interdire à l'adversaire certaines trajectoires. Ou alors, à l'image de l'escadron d'artilleurs ci-avant, placer une salve de torpilles ou d'Impalers sur un navire adverse dangereux.

* Dans tous les cas, attention à ne pas se laisser emporter par l'enthousiasme de l'immunité aux tirs du tour 1 sous peine de s'exposer à une riposte violente au tour 2.

Petite note, on déconseillera l'usage des moteurs caméléons au joueur Eldar Noir débutant. Prenez d'abord en main le déplacement et l'armement Eldar Noir avant de vous attaquer aux stratégies plus avancées décrites ici.

- **Cachez-vous dans les sillages adverses**

Comme les Eldars, une des places les plus sure à proximité d'un vaisseau de ligne ennemi est d'être dans son sillage (arrière) et de préférence à environ 8 cm. Cela force l'adversaire à manœuvrer pour obtenir une solution de tir, et fréquemment à utiliser les ordres spéciaux virage serré ou rétrofusées. Les autres vaisseaux à proximité peuvent aussi tourner pour trouver des solutions de tir, mais cela peut les contraindre à briser leur formation. La méthode utilisant les sillages ennemis offre une protection immédiate (peu de vaisseau ont un armement performant portant vers l'arrière) et génère à long terme des problèmes à votre adversaire (notamment de cohésion d'escadron ou de manœuvres). Par contre, rappelez-vous que cette méthode est contre-productive contre des vaisseaux pouvant tourner à 90 degrés, comme par exemple les croiseurs d'attaque Space Marines. Il existe néanmoins des subtilités à cette manœuvre pas vraiment intuitives :

* Primo, il est souvent mieux de se cacher dans le sillage d'un autre navire que votre cible. Normalement, la cible d'une attaque coordonnée Eldar ne sera pas à pleine capacité et sera au moins en Alerte Impact ou déjà endommagée. Les autres navires adverses à proximité seront donc une plus grande menace car :
  A- Ils seront plus fonctionnels que votre cible
  B- Ils auront une meilleure solution de tir que votre cible.
  En vous cachant dans le sillage d'un navire autre que votre cible, vous diminuez l'avantage B de l'adversaire.

* Secundo, il n'est pas bon de se mettre juste derrière votre cible. Trop prêt et votre adversaire peut obtenir une solution de tir. Si vous vous positionnez derrière eux, à environ 15cm moins la moitié de leur mouvement minimum ; il leur sera très difficile d'obtenir une solution de tir pour leur batteries en dessous de 15cm (à cela vous rajouterez le décalage d'une colonne de l'holo-champ) ou de se mettre à moins de 10cm pour une téléportation.

* Tertio, utilisez un « aimant à tir » pour détourner la puissance ennemie de vos navires les plus importants utilisés durant l'assaut. Bien que tout ce qui soit nécessaire pour ignorer votre « aimant à tir » soit un jet de commandement, forcez votre adversaire à effectuer le test. Ceci particulièrement si plusieurs navires/escadrons adverses sont susceptibles de pouvoir tirer sur vos éléments d'assaut, cela redirigera une partie des tirs sur l' « aimant à tir ».

Si c'est possible, les navires les plus proches de l'ennemi devront être choisis sur leur valeur marginale en points (ex : combien allez vous perdre si votre navire/ escadron est endommagé ou détruit), la préférence allant à un ou des navires ayant un holo-champ actif (Si l'holo-champ n'est pas actif, le navire n'absorbera pas grand-chose). Ce qui veut dire que votre « aimant à tir » sera soit une paire d'escorteurs ou un vaisseau de ligne endommagé (mais pas forcement désemparé).

- **Organisez votre approche**

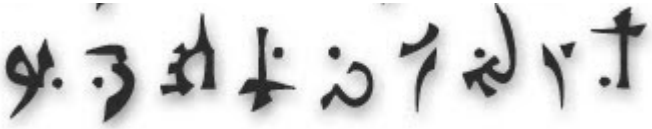
Ce point n'est pas forcément le plus simple ou le moins prise de tête, mais savoir organiser votre approche peut aider à rendre les manœuvres précédentes plus efficaces. Les propositions ci-après ne sont pas tout le temps applicables, mais quand vous pourrez les activer en entier ou partiellement, cela augmentera vos chances de succès. Quand vous commencez votre attaque, choisissez à vos vaisseaux une cible primaire puis regardez le navire dans le sillage duquel vous pouvez vous mettre. Assignez ensuite si possible, une cible secondaire (pour le cas ou le reste de votre flotte ait détruit votre cible primaire avant que ce vaisseau ne joue).

Si vous n'avez pas de solution pour vous mettre à l'abri ou détruire la menace de riposte en même temps, posez-vous la question : « Attendre un tour à l'abri, me met-il dans une position plus avantageuse ? ». Si la réponse est non, cherchez lesquels de vos navires serviront d'aimant à tir.

- **Savoir retirer ses pions d'autonomes**

Comme vu dans la section « Appareils d'attaque », gardez en tête que bien que le nombre d'escadrilles d'appareils d'attaques soit limité au nombre de ponts des vaisseaux porteurs, ils le sont au niveau de la flotte et non au niveau de chaque vaisseau. Donc, pensez à retirer juste avant la phase de tir d'autonomes, tous les pions d'escadrilles ne vous étant pas utiles. Ceci bien entendu, pour permettre au vaisseau qui peut le mieux les utiliser de les relancer même si toutes les escadrilles qu'il a lancé le tour précédent sont encore en jeu.

De plus, faites attention, la survie de vos chasseurs peut s'avérer pénalisante. S'ils survivent et quel vous oubliez de les enlever alors que vous n'en avez plus besoin, vous risquez de ne pas pouvoir lancer les autonomes que vous aviez prévu ailleurs.



- **Gérer les escorteurs adverses grâce aux portes-escadrilles**

Les escorteurs adverses sont généralement le plus grand danger pour vos propres escorteurs, ou vos unités en général s'ils sont équipés de batteries. Hors Eldars et Nécrons, les escorteurs ont généralement un mouvement autour de 25-30 cm et un virage de 90° et la majorité possède des batteries. Ils sont donc capables de venir vous chercher même quand vous êtes cachés dans le sillage d'unités plus lourdes.

A partir de 750pts de flotte, un Torture porte-escadrilles devient incontournable dans votre flotte. Sa capacité à envoyer des Slavebringers qui font un critique automatique en fait un atout considérable pour tuer les escorteurs adverses. Bien géré, il est capable de détruire 2 à 4 escorteurs par tour suivant le terrain ou l'adversaire, en encaissant peu ou pas de dégâts. Vous avez trois grandes manières de gérer les escorteurs adverses avec un porte-escadrilles:

* A distance en mode grignotage, si l'adversaire possède des autonomes vous envoyez sur vos cibles des paires constituées d'un Raptor pour la protection et d'un Slavebringer.

* A distance, si l'adversaire ne possède pas d'autonomes pour vous intercepter, vous avez deux choix : en mode grignotage par paire de Slavebringers pour être sur de passer les tourelles (avec le risque de se faire détruire la paire par un tir direct) ou en mode blitz en multipliant les cibles avec 4 unités séparées (Avec le risque de ne pas passer les tourelles).

* Une autre possibilité un peu plus risquée s'offre à vous si vous êtes à portée et si l'escadron en face est de 3. Envoyez une paire de Slavebringers sur chacun des deux premiers escorteurs et tirez le troisième avec vos batteries (vous lancerez 6 dés). Veillez à bien choisir celui ciblé par les batteries de manière à ce qu'il produise des pions impacts qui gêneront une éventuelle riposte adverse mais que le tir ne gêne pas l'assaut de vos Slavebringers sur les autres. Même si le dernier escorteur survit grâce à un ordre « Alerte Impact » (« Alerte Impact » ne protège pas contre la frappe éclair des Slavebringers), la puissance de l'escadron sera fortement diminuée. Si l'escadron comporte plus de 4 unités, vous pouvez utiliser la méthode précédente en ciblant les plus dangereux avec les Slavebringers et en choisissant bien celui (ceux) qui sera (seront) la cible de vos batteries.

Rappelez vous que si vous avez 2 portes escadrilles dans votre flotte et que l'un d'eux est trop loin pour agir et n'a pas tiré ses autonomes ; vous pouvez lancez 2 vagues de 4 Slavebringers successives à partir du même porte-escadrilles (s'il a réussi son ordre de rechargement).

- **Nettoyer les autonomes adverses**

Les navires Eldars Noirs ont souvent l'avantage sur les autonomes ennemis. Ils bénéficient d'une sauvegarde d'holo-champ de 2+ et peuvent être en « Alerte Impact » pour bénéficier d'une sauvegarde de 4+ supplémentaire. Les mouvements ne sont pas gênés par les autonomes. La méthode pour nettoyer les autonomes adverses consiste à utiliser un vaisseau pour les engager volontairement et ainsi éviter que ces autonomes attaquent des cibles plus importantes de votre flotte. Il est aussi assez comique de voir votre adversaire se décomposer quand votre paire de Corsairs en « Alerte Impact » converti vague après vague ses bombardiers en pions impacts. Cela affecte d'autant plus son moral si votre paire nettoyeuse d'autonomes survit ! Amenez derrière la contre-attaque du vaisseau qu'il ciblait initialement pour mettre la dernière touche au tableau ! Cependant, ne croyez pas que cela s'arrête là, il reste encore beaucoup à dire, notamment sur l'art de retourner les phénomènes célestes contre votre adversaire. D'ailleurs, je vous donne rendez-vous à la section suivante pour en savoir plus à ce sujet.

Problème des flottes à grande échelle (1000+ pts).

Si en 500pts l'Eldar Noir se comporte très bien et est très compétitif, cela devient plus subtil à jouer entre 500 et 1000pts et carrément fin au-delà de 1000pts.

Gardez en tête que hors règles maison, en tant qu'Eldar Noir vos unités les plus grandes sont des croiseurs. S'il est bien taillé pour l'escarmouche, l'Eldar Noir l'est beaucoup moins pour les batailles de ligne (c'est encore plus vrai, si vous n'utilisez que les règles de base). Les batailles rangées incluant des unités de type grand croiseur ou cuirassé possédant un grand nombre de points de structure vous seront donc plus difficiles à gérer que d'autres races. Il vous est nécessaire d'identifier dès le départ les unités les plus dangereuses de l'adversaire, voir comment les gérer et planifier dès lors très soigneusement vos attaques.

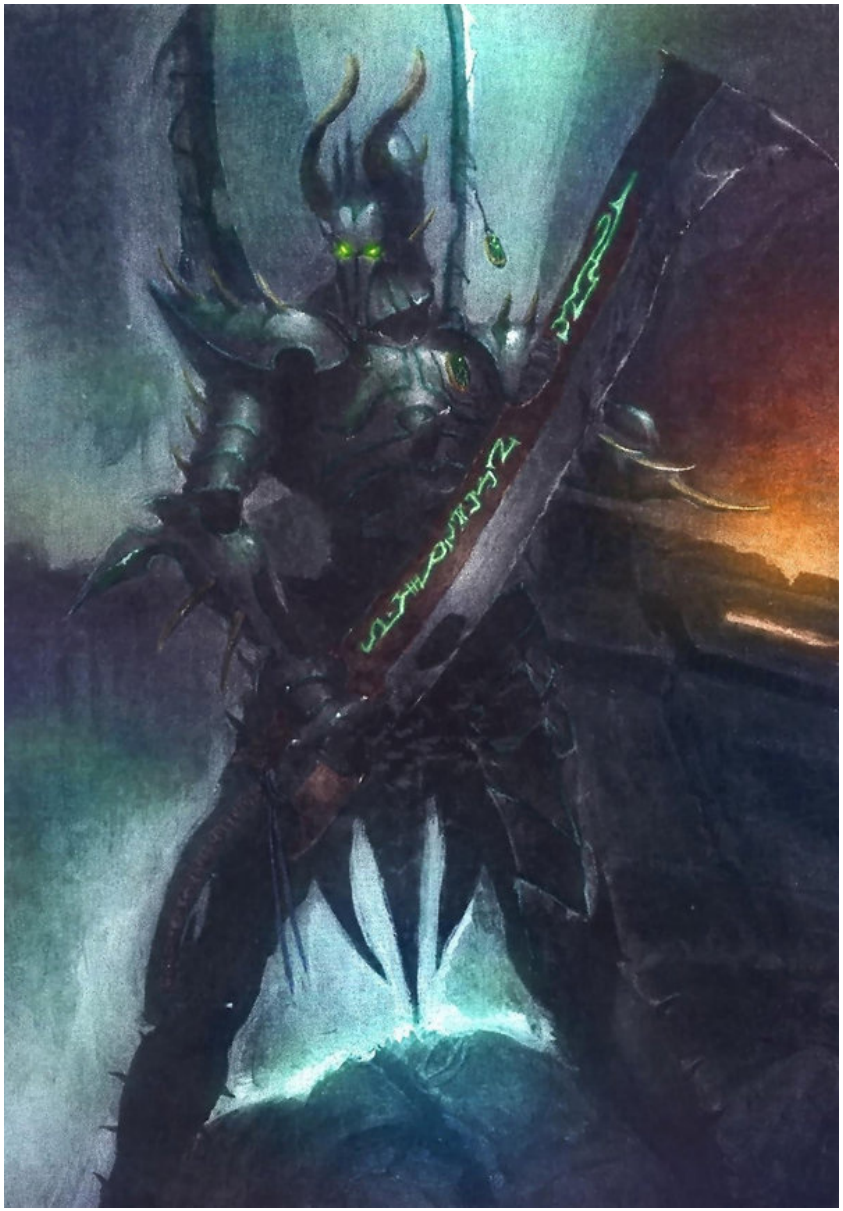
Il est aussi bon de se rappeler que lors de la construction de votre flotte Eldar Noir, aligner un croiseur coute environ 400pts, certes avec 3 escorteurs inclus. Ce qui fait que vous n'alignerez maximum que 2 croiseurs jusqu'à 1250pts et 3 croiseurs en 1500pts. Vous aurez donc un gros déficit en unités lourdes par rapport à votre adversaire au point ou il faut être un joueur expérimenté pour espérer gagner de tels engagements.

Pour l'intérêt des grosses parties avec ou contre l'Eldar Noir, l'ajout du croiseur léger Succubus est un réel plus à condition de ne pas avoir de pré-requis. Garder le pré-requis de 3 escorteurs pour le croiseur léger plombe tellement la jouabilité de la flotte Eldar Noir, que cela ne vaut quasiment pas la peine de le jouer à part en bouche trou. En gros, cela vous permettrait seulement d'aligner 2 croiseurs et 1 Croiseur léger en 1250pts et 2 croiseurs et 2 croiseurs légers en 1500pts (mais ici sans relance ni moteurs caméléons, il vaut mieux 3 croiseurs).

Si votre adversaire est d'accord pour que vous utilisiez le Succubus mettez vous aussi d'accord pour utiliser la règle suivante *« Les croiseurs légers Eldars Noirs ne sont pas soumis au pré-requis de 3 escorteurs ».*

L'inclusion du Succubus sans pré-requis offre une plus grande jouabilité à la flotte Eldar Noir, vous permettant d'aligner un peu plus de points de structure mais surtout vous offrant des tactiques supplémentaires grâce à un plus grand nombre de vaisseaux de ligne.

En conclusion, si vous ne jouez qu'avec les règles de base, à moins d'être un joueur Eldar Noir expérimenté, évitez les formats supérieurs à 1000pts. Jouer une partie en sachant quelle est perdue d'avance, est généralement inintéressant et désagréable pour l'adversaire et pour le joueur Eldar Noir.



5. PHENOMENES CELESTES

En général, tout comme les Eldars, les Eldars Noirs ont une préférence pour les champs de bataille encombrés. Du fait de leur manœuvrabilité et de leur armement à portée limitée, tout élément interférant avec les lignes de tir ennemies peut leur être utile. Les phénomènes célestes spécifiques ont des caractéristiques importantes pour votre flotte qu'un Eldar Noir peut utiliser. Voyons ci-après comment en tirer profit.

- **Astéroïdes**

Cela ne semble pas évident à première vue, mais les astéroïdes vous sont une arme supplémentaire. Un champ d'astéroïdes bloque la ligne de vue, détruit automatiquement les torpilles, et rend incertaine la traversée aux appareils d'attaque. Les astéroïdes sont une zone à risques obligeant à un jet de commandement que les escorteurs peuvent relancer en cas d'échec. Mais les conséquences d'une traversée ratée peuvent être assez pénalisantes pour un navire. Cependant, les Eldars Noirs ont un commandement amélioré d'un minimum de 7 et peuvent donc envisager plus sereinement que d'autres une traversée forcée.

Les astéroïdes n'ont certes pas de champ de gravité, mais ce n'est pas un mal car cela n'offre pas de manœuvrabilité additionnelle (virage gratuit) à votre adversaire. Les astéroïdes sont idéaux aux Portes-Escadrilles et Empaleurs dont une tactique standard est simplement d'utiliser le champ d'astéroïdes comme couvert. Grace à leur faculté de pouvoir rester immobiles les Eldars Noirs peuvent lancer vague après vague d'autonomes en restant bien à l'abri derrière leur couvert d'astéroïdes.

Vos adversaires viendront éventuellement vous chercher dans votre bastion. S'ils ne le font pas vous pouvez leur pourrir la vie en relative impunité. Quand un adversaire s'approche, l'Eldar Noir peut se permettre de faire attendre ses Portes-Escadrilles et Empaleurs derrière en observant comment l'adversaire arrive sur lui pour planifier sa contre-attaque.

Pour les autres types de vaisseaux Eldar Noir, utilisez-les pour vous abriter des tirs ennemis lors de vos manœuvres d'approche ou de contournement. Pour les escorteurs et les vaisseaux de lignes avec un commandement élevé, n'hésitez pas à passez au travers. Surtout si cela vous permet d'atteindre une position avec une meilleure solution de tir ou d'obtenir un couvert que vous ne pourriez atteindre en les contournant.

- **Pions Impacts**

Malgré leur nom, les boucliers d'ombre ne sont pas des boucliers en tant que tel. Ce qui fait que la ou d'autres races n'y voient qu'un inconvénient, les pions impacts peuvent potentiellement endommager vos navires. En contrepartie, les pions impacts offrent un couvert minimum (réduisant l'efficacité des batteries adverses) et diminuent la mobilité des forces adverses. Passer au travers d'un pion impact coute 5 cm de mouvement et peut causer des dommages à un vaisseau sans boucliers (une chance sur six et pas de sauvegarde de bouclier d'ombre possible).

Les pions impacts sont causés par plusieurs types d'évènements, mais deux valent la peine d'être soulignés. Primo, chaque fois qu'une sauvegarde de bouclier d'ombre est réussie, un pion impact est placé au contact de la base du vaisseau (comme pour les boucliers de vaisseaux) ; secundo, les autonomes détruits par les tirs directs (batteries ou lances) laissent aussi un pion impact. Tactiquement parlant, cela veut dire que quand la bataille devient « chaude », les nuages de pions impacts deviennent denses et savoir gérer ces pions impacts à votre meilleur avantage bien que semblant être insignifiant, n'est pas négliger à un niveau tactique. En effet, ils décalent d'une colonne sur la table de canonnage et ont un effet immédiat (ils affectent tout tir suivant celui qui les a créés). Connaissant la vulnérabilité de vos vaisseaux aux batteries, on ne vous fait pas de dessin.

- **Planètes**

Ici nous parlerons de tout ce qui génère un champ de gravité et bloque les lignes de vue. Ce qui inclue les planètes et lunes mais s'étend aussi aux space hulks (ork pour la plupart). Le virage gratuit offert par les champs de gravités permet d'envisager beaucoup de manœuvres sophistiquées.

Planètes et lunes peuvent être utilisées pour bloquer la ligne de vue et comme couvert effectif pour des frappes d'autonomes distantes des Portes-escadrilles et Empaleurs. Même si elles ne sont pas dévastatrices, celles-ci auront comme avantage de taper sur les nerfs adverses. A la différence des champs d'astéroïdes (sans champ de gravité), planètes et lunes offrent à aux Eldars Noirs un avantage moindre qu'à leur adversaire (qui peut se réorienter beaucoup trop facilement). Si possible, engagez l'adversaire ailleurs que dans le champ de gravité d'une planète. Utilisez la planète comme couvert pendant la phase d'approche de l'adversaire et redéployez-vous avant qu'il ne puisse utiliser contre vous les caractéristiques de ce phénomène céleste.

Pour les autres types de vaisseaux Eldar Noir, utilisez-les pour vous abriter des tirs ennemis lors de vos manœuvres d'approche ou de contournement. Attention, si votre adversaire se regroupe autour d'une planète, il peut sembler tentant de vouloir exploiter le désordre apparent dans les rangs adverses. C'est généralement une mauvaise idée, le champ de gravité permettra à votre adversaire de réorienter sa flotte beaucoup plus rapidement que d'habitude et donc de présenter une menace bien plus grande à votre flotte. Exercez donc la patience en vous redéployant au loin du champ de gravité et planifiez de nouveau.

Derniers points : Rappelez-vous qu'à la différence du champ d'astéroïdes, il n'y a aucun malus pour un vaisseau à traverser une planète. Si vous êtes dans le champ de gravité vous pouvez utiliser le virage gratuit de 45° du début de mouvement, avancer jusqu'à votre position finale et utiliser ensuite votre virage à 90° sans avoir à utiliser un ordre « Virage serré » pour vous aligner et tirer tout ce que avez. Ceci peut être très intéressant pour vos vaisseaux sous ordre « verrouillage », car les virages gratuits ne sont pas affectés par les ordres spéciaux de vos navires. Gardez toutefois en tête, que ces bénéfices s'appliquent aussi à vos adversaires et augmentent plus leur manœuvrabilité qu'elle n'augmente celle d'un Eldar Noir.

- **Faille Warp**

Les failles warp sont un élément relativement rare sur le champ de bataille et heureusement dans l'univers en entier ! Quoi qu'il en soit vous devez savoir les utiliser. Les failles warp peuvent être considérées comme des champs d'astéroïdes extrêmement dangereux : passer un test de commandement sous 3d6 ou mourir (sans relance pour les escorteurs). Tout autonome en contact avec disparait. Plus important, la faille warp bloque la ligne de vue et la plupart de ce qui a été dit pour les champs d'astéroïdes s'applique aux failles warp. Les navires Portes-escadrilles et Empaleurs s'en serviront comme couvert en gravitant aux extrémités de la faille. Pour les autres types de vaisseaux Eldar Noir, utilisez-la pour vous abriter des tirs ennemis lors de vos manœuvres d'approche ou de contournement.

En raison de cette limitation, on peut facilement assumer que l'adversaire contournera l'anomalie sans passer au travers, mais vous aussi. Prévoyez 10-15cm de distance avec la faille pour pouvoir manœuvrer sans toucher celle-ci.

- **Vaisseaux Mourants**

Attention aux vaisseaux de ligne mourants. Quand un vaisseau de ligne meurt, vous devez lancez sur la table des dommages catastrophiques. Les deux pires résultats sont l'implosion de la propulsion warp et la surcharge de la propulsion au plasma. Les deux génèrent une onde de choc à partir du vaisseau mourant équivalent au nombre d'un tir de lances égal en valeur à la moitié ou au nombre points de structure de départ. Malheureusement ces dégâts ne peuvent être prévenus par les Boucliers dombre, car ils ne sont pas ciblés et touchent tout ce qu'ils rencontrent sur leur chemin sur un rayon de 3D6cm.

En raison de la courte portée des armements Eldar Noir, le désir de converger vers l'ennemi, pour concentrer sa puissance de feu, est souvent présent. Ceci fait que vos navires sont souvent proches (8-12cm) des navires qu'ils détruisent (surtout s'ils sont équipés de batteries). Il n'y a pas vraiment de solution à ce problème hormis espérer que le jet de dès ne soit pas de 9+ ou que le rayon d'explosion soit limité.

Vous pouvez tentez de minimiser les risques en utilisant les tactiques décrites dans l'utilisation des sillages adverses et en sachant gérer vos distances par rapport à vos cibles. Prenez en compte également la nature de votre cible, un croiseur léger qui implose n'est pas aussi dangereux qu'un cuirassé implosant. En effet, à l'inverse des batteries, les autonomes ou lances n'ont pas besoin d'être dans le rayon létal pour tirer efficacement et toucher leur cible. Ceci, bien entendu, à condition d'avoir réussi leur test de commandement pour ne pas tirer sur la cible la plus proche quand vous êtes en filature de vaisseau. Pour les tirs de batteries, il vous faudra prendre la mesure entre le risque et le gain pour décider de la distance à laquelle tirer.

Un dernier point, si vous deviez achever un navire désemparé avec des batteries, assurez vous d'être soit à une portée moyenne de 20 à 30cm si vous avez suffisamment de puissance de feu, ou de 13 à 15cm de votre cible si vous avez besoin de plus de puissance de feu, la moyenne de 3d6 se situant entre 10 et 11.

- **Nuages de gaz et de poussières**

Les nuages interagissent de la même manière que les pions impacts. Bien qu'ils ne bloquent pas entièrement la ligne de vue, ils offrent un décalage de colonne contre les tirs de batteries et peuvent faire exploser les torpilles. Pour l'Eldar noir ils un avantage et un inconvénient:

* Le point négatif est qu'ils peuvent faire des dégâts à un navire,
* Le point positif est que l'Eldar Noir peut ignorer les effets du nuage par un test de commandement réussi (avec relance pour les escorteurs). Attention le test doit être effectué pour chaque navire au contact du nuage.

Les avantages et conseils d'utilisation sont les mêmes que pour la section des pions impacts aux détails suivants prêts :

* Si vous avez réussi votre test vous n'êtes pas affecté par la réduction de mouvement, ce qui n'est habituellement pas le cas de votre adversaire.
* Si l'ennemi est à l'intérieur ou au contact du nuage, il en subit tous les malus y compris la perte d'un bouclier. Les lances n'étant pas affectées par les nuages… profitez-en !

6. CONNAÎTRE SON ENNEMI

Une des grandes richesses de BFG est la diversité et la personnalité des flottes rencontrées. En construisant sa flotte, chaque joueur en fait un challenge particulier demandant une approche différente. Heureusement pour l'aspirant Voïvode Eldar Noir, une partie des paramètres sont fixés par le choix de race et de liste de l'adversaire ce qui permet d'élaborer des stratégies. On ne parlera ici que des classes génériques de vaisseaux, pas des vaisseaux uniques. On considère deux approches par rapport à l'Eldar Noir : la première (et la plus jouable en grande flotte) avec l'utilisation du Succubus (Book of Nemesis : BoN) sans l'obligation de 3 croiseurs et la seconde restreinte à l'utilisation des règles de base (RB) uniquement.

6.1 L'IMPERIUM

6.1.1 Marine Impériale (Imperial Navy)

Entre toutes les races, La flotte impériale à accès au plus grand choix de navires. Bien trop pour les détailler ici. Il suffit de préciser que les plus grandes menaces d'une ligne de bataille Impériale sont les navires lourdement équipés en batteries longue portée et en autonomes qui peuvent contrer les vôtres. Ci-après une courte liste de leurs « pires » vaisseaux :

* Cuirassé Empereur (Blue Book) – C'est certainement le pire avec 10 à 16 points de batteries à 60cm sur 270° et 8 ponts de lancement pour un coût somme toute modique. Vous êtes sur d'en voir un si votre adversaire sait que vous jouez Eldar.

* Cuirassé Oberon (Armada) – Un mixte de batteries entre 45 et 60cm déployant la même puissance que l'Empereur 10 à 16 points à 45cm sur 270° et 4 ponts de lancement.

* Cuirassé Terra (Book of Nemesis - Uniquement jouable avec votre accord) – Se méfier de ses 10 points de batteries à 60cm sur les cotés, elles ne subissent pas le décalage d'une colonne pour un tir au-delà de 30cm. Ce qui le rend plus dangereux que le Rétribution à longue distance.

Moins dangereux que les précédents mais à ne pas négliger.

* Cuirassé Rétribution (Blue Book) – 12 points de batteries à 60cm sur les cotés, plus gérable que l'Empereur en raison de son absence d'autonomes et de batteries dans l'arc avant.

* Croiseur super lourd Vengeance (Armada) – Comme l'Overlord avec un poil plus de batteries.

* Croiseur de combat Overlord (Blue Book) – 8 points de batteries à 60cm sur les cotés s'est potentiellement un tueur d'Eldar Noir. Heureusement il nécessite 2 croiseurs pour être sélectionner ce qui nuit à sont efficacité.

* Croiseur de combat Mercury (FAQ 2010) – Un mixte de batteries entre 45 et 60cm déployant 10 de points à 45cm sur les cotés, il est a l'image du Rétribution en légèrement moins puissant et plus manœuvrable.

* Croiseur Léger Dauntless (Blue Book) et Endeavour (Armada) – Bien que leurs batteries n'aient pas la portée des navires impériaux précédents, ce sont des plateformes de tir suffisamment manœuvrables pour être de vraies menaces si on oublie de les prendre en compte au départ.

* Croiseur Tyrant (Blue Book) – Il serait terrifiant s'il avait soit une meilleure portée ou une meilleure manœuvrabilité. Heureusement, il ne les possède pas, pris avec précaution il est gérable.

* Coté escorteurs les Frégates Sword (Blue Book) et Havoc (FAQ 2010) sont les plus à craindre avec une mention pour le Sword en raison de sa puissance de feu supérieure.

La faiblesse de base des Impériaux est leur manque de vitesse et de manœuvrabilité. Si le joueur Impérial ne s'est pas équipé avec assez de batteries à longue portée ou suffisamment d'autonomes, l'Eldar Noir n'aura simplement qu'à le noyer d'autonomes à distance jusqu'à ce qu'il meure. Si le joueur Impérial possède une forte force équipée de batteries à longue portée ou de suffisamment de porte-nefs, l'Eldar Noir devra s'employer à détruire les plus dangereux vaisseaux le plus tôt possible.

Dans ce second cas des tactiques agressives et l'emploi des moteurs Caméléons peuvent payer rapidement. N'hésitez jamais à employer vos Impalers pour incapaciter même temporairement les navires les plus dangereux.

La flotte Impériale se déploie habituellement sous deux configurations : Classique (Ligne de bataille) ou une flotte axée sur les porte-nefs. Ces deux flottes sont très différentes et demandent des approches également différentes.

- **La Ligne de Bataille**

C'est un classique de BFG et l'une des plus souvent rencontrée. De nouveau, considérez la composition de la flotte adverse quand vous préparez vos plans de bataille. Si la flotte ennemie est constituée d'un faible pourcentage d'unités avec batteries à longue distance, une patiente stratégie de harcèlement est efficace et conseillée pour la conservation de vos unités. Par contre, si votre adversaire s'est préparé avec un bon nombre d'unités à batteries à longue portée une stratégie agressive est à envisager. Une position exclusivement défensive contre ce genre de flotte résultera souvent par la mise en pièces à distance de votre flotte sans avoir fait beaucoup de dégâts en retour.

Rappelez-vous toutefois, qu'une telle ligne de bataille Impériale manœuvre mal comparé à vous et par conséquent aura du mal à bien couvrir ses flancs ou ses arrières. Utilisez vos Slavebringers pour vous débarrasser des escorteurs qui couvriront généralement ses flancs, ensuite l'application de tirs de torpilles suivis par des tirs sur l'arrière peut être une solution efficace pour disperser l'ordre de bataille adverse. L'usage de vos Impalers pour incapaciter temporairement les unités à longue portée les plus dangereuses telles l'Empereur peut vous permettre de vous rapprocher pour placer une attaque décisive sur celles-ci.

En 1000pts ou plus, 2 croiseurs porte-escadrilles seront les bienvenus et leur première tâche sera de neutraliser les escorteurs ennemis munis de batteries qui gêneront vos propres escorteurs. Utilisez vos escadrons d'Artilleurs ou Torpilleurs par groupe de 3. L'utilisation de moteurs caméléons sur un escadron de 3 Artilleurs pour porter une frappe mortelle à une de leurs unités pivot au tour 1 est fortement à envisager. Passé le tour de surprise, il vous faudra attirer les tirs ailleurs que sur eux et planifier leur mouvement pour pouvoir les utiliser sans réduction de puissance. Vos escadrons de Torpilleurs doivent être utilisés pour gêner l'ennemi dans ses mouvements et ses tirs. Utilisez des Escadrons mixtes Empaleur/Artilleur, faites opérer l'effet de peur de l'Impaler et si vous avez perdu votre module utilisez cet escadron en « Alerte Impact » pour attirer les tirs ennemis.

- **La Flotte Porte-nefs**

La Marine Impériale à accès aux meilleurs et à la plus grande diversité de navires portes-nefs du jeu. Normalement, une flotte Eldar Noir est incapable de fournir assez d'appareils en défense pour tenir contre ce genre de flotte sur la durée. La seule vraie solution est l'offensive et si vous le pouvez d'engager les portes-nefs agressivement tôt et souvent. Plus les portes-nefs restent longtemps en jeu, plus vous aurez à faire à nombre de leurs bombardiers.

Heureusement, l'Eldar Noir possède la mobilité suffisante pour atteindre les portes-nefs. Comme pour la ligne de bataille, une bonne utilisation des moteurs caméléons sur certaines unités au 1er tour agira en votre faveur. Ici il s'agira d'employer pertinemment vos escadrons mixtes Empaleur/Artilleur pour incapaciter temporairement certaines unités adverses ou le forcer à déployer plus de chasseurs que d'unités d'assaut. Prévoyez d'équipez vos porte-escadrilles en bombardiers torpilleurs si vous pensez que l'ennemi peut aligner des porte-nefs à 4 ou 5 tourelles. C'est certes cher, mais cela vous permettra de pouvoir lâcher des torpilles Eldar qui compenseront l'inefficacité de vos bombardiers. Si vous manquez de points pour acheter des bombardiers torpilleurs, utilisez vos appareils d'abordages escortés d'un chasseur pour tenter des critiques automatiques qui diminueront leur capacité offensive. Tout ceci et une utilisation judicieuse de la tactique « se cacher dans le sillage » permettra aux navires Eldars Noirs de se projeter sur les portes-nefs.

Si vous n'avez aucun moyen aisé de gérer une trop grande surenchère de bombardiers ennemis, vous pouvez aussi utiliser la tactique du nettoyage des autonomes adverses décrite dans la section idées logiques d'utilisation d'une flotte Eldar Noir. Elle est certes d'autant plus risquée que le nombre de bombardiers est important, mais vous pouvez ouvrir ainsi une solution de tir inattendu à vos autres navires.
Attention, un commandant Impérial prudent, ramènera ses portes-nefs au centre de son dispositif quand il combat une flotte Eldar Noir. Si cela arrive, manœuvrez et massez votre attaque sur un point de son dispositif pour le forcer à se réorganiser. Ici les moteurs caméléons seront un plus au premier tour pour approcher à portée.

Contre ces deux types de flottes, l'utilisation du Succubus (sans restriction de sélection) amène une plus grande flexibilité à vos tactiques. Les variantes Artilleur et Torpilleur ont suffisamment de puissance de feu pour endommager rapidement les croiseurs et croiseurs léger Impériaux, voire avec un peu de chance les désemparer en une passe. Il faut toutefois prendre en compte que malgré leur manœuvrabilité ils sont fragiles. Ils encaissent très mal une riposte de batteries d'une flotte de type ligne de bataille, attention donc à leur positionnement.

6.1.2 L'Adeptus Mechanicus

Bien moins courantes que les flottes Impériales, les flottes d'explorations de l'Adeptus Mechanicus n'en sont pas moins dangereuses. L'Adeptus Mechanicus partage des vaisseaux en commun avec les listes de la Marine Impériale et des Space Marines. Bien qu'il n'ait pas le droit aux croiseurs de combat ou super lourds et ne peut choisir que parmi une poignée de cuirassés et quelques croiseurs de la Marine Impériale pour ses vaisseaux de lignes, il accède par contre à la quasi intégralité des escorteurs disponibles dans l'Impérium. La courte liste de leurs « pires » vaisseaux de ligne non modifiés (Sans amélioration Mechanicus) donnant :

* Cuirassé Empereur (Blue Book)
* Cuirassé Oberon (Armada)
* Coté escorteurs la Frégate Gladius (Armada), une Sword en plus rapide qui n'est vraiment pas à prendre à la légère et la Sword (Blue Book)

Moins dangereux que les précédents mais à ne pas négliger.

* Cuirassé Rétribution (Blue Book)
* Croiseur Tyrant (Blue Book)
* Croiseur Léger Endeavour (Armada)

Les points tactiques explicités ci-avant pour la Marine Impériale fonctionnent aussi avec l'Adeptus Mechanicus. Toutefois, méfiez vous des apparences, l'Adeptus Mechanicus doit se gérer avec beaucoup plus de précautions et/ou de concentration de puissance de feu. Si leurs vaisseaux coutent plus chers et seront donc moins nombreux en face de l'Eldar Noir (ce qui est une bonne chose), il y a de bonnes raisons à cela.

Tous les vaisseaux de l'Adeptus Mechanicus bénéficient d'un point de tourelle supplémentaire, ce qui fait que leurs vaisseaux de lignes alignent de 3 à 6 tourelles et leurs escorteurs de 2 à 3 (La FAQ 2010, précise que tous leurs escadrons d'escorteurs peuvent bénéficier d'une tourelle supplémentaire mais pour un cout de +5pts par vaisseau dans l'escadron et non automatiquement). Ajoutez à cela qu'ils paient 5pts de moins leurs escorteurs communs avec les Spaces Marines, ce qui rend le Gladius encore plus dangereux pour son prix. En gros cela augure mal pour des autonomes, même Eldars Noirs, et rend les bombardiers standards quasi inopérants. Ils bénéficient en plus pour leurs vaisseaux de ligne d'une amélioration tirée au hasard et d'un D6 additionnel pour réparer les dommages critiques.

Assurez-vous donc en début de la partie de bien savoir quels sont les bonus de leur vaisseaux, sinon vous risqueriez d'avoir une très mauvaise surprise en découvrant une amélioration au dernier moment. Si vous affrontez la Marine Impériale souvent attention à l'habitude ! Ils peuvent étendre les portées des batteries de leurs croiseurs de 30cm à 45cm pour un coût modique de +10pts par navire.

Leurs croiseurs mais pas leurs croiseurs légers, bénéficient d'un point de lance 3 arcs de portée 60cm gratuit inclus dans leur coût. C'est assez minime contre le bouclier d'Ombre de l'Eldar Noir, mais ils peuvent aussi tenter de détruire vos autonomes à grande distance avec.

Ils réussissent beaucoup mieux les tests pour les ordres spéciaux que la Marine Impériale grâce à leur table de commandement particulière qui leur alloue un minimum de 7 et 50% de chance d'avoir 9.

Fort heureusement à leur désavantage : en plus de l'objectif du scénario, ils seront liés à un second objectif défini par leur table de quête. Sauf si précisé, ils ne peuvent pas utiliser les torpilles ou appareils d'abordages. Lors d'une frappe éclair ou l'abordage d'un de leur vaisseau, l'adversaire peut relancer son attaque et se tenir au second jet. Il est donc recommandé de regarder à faire des frappes téléportées à chaque fois que vous le pouvez et d'utiliser Slavebringers ou Impaler quand c'est possible. Même s'ils ont des bonus pour, ils ne pourront réparer leurs dégâts qu'en fin de tour suivant.

Si vous n'avez pas assez de puissance de feu pour faire des dégâts sur un de leur navire, le fait de pouvoir faire tomber leurs boucliers et d'effectuer une frappe téléportée peut être intéressant. Le fait de ne pas pouvoir tirer une de leurs armes ou de ne pas pouvoir virer, peut changer la face de la bataille à votre avantage. Contre eux, l'utilisation de la tactique de filature à 10cm prend une autre envergure.

S'il y en a, en raison de leur manœuvrabilité et puissance, occupez vous en priorité des escorteurs Gladius et Sword ; de préférence avec vos autonomes si vous en avez. N'hésitez pas à équiper certains de vos escadrons de moteurs caméléons pour frapper un Tyrant ou un Endeavour avant qu'ils ne deviennent un problème. Attention aux croiseurs et croiseurs légers qui ont payé l'extension de portée de leurs batteries.

Bien qu'une flotte porte-nef soit beaucoup plus rare chez l'Adeptus Mechanicus, cela ne veut pas dire que vous ne pouvez pas en rencontrer. Avant de vous lancer dans vos plans d'attaques, soyez bien sur d'avoir pris suffisamment de temps pour savoir quelles étaient les modifications sur les vaisseaux adverses. Attention aussi à leur paranoïa, sachant qu'ils peuvent effectuer un jet de commandement pour tirer sur leurs propres épaves, vous pourriez avoir une mauvaise surprise et être pris dans une explosion malvenue.

Contre ces deux types de flottes, l'utilisation du Succubus (sans restriction de sélection) amène un bon contrepoids à leurs croiseurs légers car ils sont de coûts équivalents. Sinon, la variante Artilleur amène une puissance de feu suffisante qui vous servira pour faire tomber leurs boucliers, potentiellement endommager un navire et surtout lancer des attaques téléportées.

6.1.3 Space Marines (Adeptus Astartes)

Les Space Marines desservent le respect pour leur vitesse et leur manœuvrabilité, leurs croiseurs peuvent virer à 90 degrés et possèdent une puissance de feu respectable. Ils ont réussissent leurs ordres spéciaux mieux que d'autres flottes, puisque leur commandement oscille entre 8 et 10. Leur liste de flotte est initialement assez restreinte en choix d'unités. Leurs armes à plus longue portée (45cm) ne se retrouvent que sur leur cuirassés dont le choix est limité à un par tranche de 1000pts. Ils n'ont accès qu'a un seul type de croiseur : le croiseur d'attaque (et ses variantes si vous utilisez la FAQ 2010) qui est une forme de croiseur léger. Ce qui fait qu'ils ont tendance à s'appuyer assez lourdement sur leurs escorteurs. Attention ! La FAQ 2007 et 2010 page 20 précisent que les Barges de bataille Space Marines ne peuvent pas exécuter l'ordre spécial « Virage serré ».

La FAQ 2010, augmente leur pénibilité en autorisant :

* L'ajout d'une unique barge vénérable choisie parmi les cuirassés, croiseurs de combat, grand croiseurs, croiseurs super lourds et croiseurs lourds de la Marine Impériale ou du Chaos, c'est généralement de ce vaisseau dont il faudra le plus se méfier comme on le verra dans la suite de la section.
* La possibilité de modifier les croiseurs d'attaque, le changement d'armement n'est pas le point ennuyeux, l'ajout d'un bouclier pour +15pts lui l'est nettement plus.
* Les listes de flotte Crusade peuvent utiliser les Thunderhawks Annihilators à la place des Thunderhawks qui remplacent la capacité déparquement par bombardier.

Cependant un de leurs vaisseaux les plus pénibles reste l'escorteur Gladius pour sa manœuvrabilité, sa vitesse et surtout ses 4 PF de batteries sur 3 axes. Fort heureusement, il coute presque aussi cher qu'un escorteur Eldar Noir.

Leur plus grande force est leur canon de bombardement qui utilise les règles de batteries, possède des arcs multiples et touche toujours sur 4+ (vaisseaux comme autonomes), et fait un critique sur 4+. Fort heureusement, il est restreint aux vaisseaux de ligne, possède une portée limitée à 30cm et son nombre de PF est généralement faible comparé à d'autres armements.

Bien que les Space Marine puissent utiliser des torpilles d'abordage et des Thunderhawks (restant sur 4+ suite à une interception), ceux-ci peuvent fort heureusement être contrés grâce aux holo-champs. De plus, les Thunderhawks sont plus lents que vos propres autonomes (bombardiers exceptés) et leurs ponts de lancement sont environ deux fois moins nombreux que ceux de la Marine Impériale et ils ne peuvent être utilisés (sauf choix de liste spécifique dans le cas des Annihilators) comme des bombardiers ce qui fait qu'ils ne peuvent pas envisager la stratégie Impériale de la flotte porte-nefs.

Les navires Space Marines ont certes un blindage de 6+, mais cela n'est pas un souci pour les lances, les Impalers, Slavebringers et dans une moindre mesure pour les torpilles Eldar Noires. De même, s'ils annulent le bonus d'abordage Eldar Noir et donc le critique automatique (en raison de leur propre bonus), ils ne peuvent rien contre un Impaler qui passe leur défense.

En tout et pour tout, les Spaces Marines paient très chers leurs avantages et par rapport aux navires Eldars Noirs, du coup ils ne pourront pas aligner autant de vaisseaux que le Chaos ou la Marine Impériale. En fait, une flotte Eldar Noir et une flotte Space Marines auront à peu prêt la même taille.

Tactiquement parlant, cela ne veut pas dire qu'ils sont une quantité négligeable que vous pouvez ignorer. Leurs vaisseaux de ligne sont puissants à courte portée et assez manœuvrables pour venir vous chercher. Leurs frégates de type Sword et Gladius représentent une menace réelle, si vous avez des Slavebringers disponibles envoyez les contre eux pour éviter de vous exposer. La stratégie d'un moteur caméléon sur vos escadrons d'escorteurs Artilleurs, peut vous donner un plus en vous permettant un tir de lance avant qu'ils ne puissent réagir. Par contre veillez à cibler leurs croiseurs et escorteurs plutôt que leur barge de bataille, celle-ci est plus lente et beaucoup plus gérable dès qu'elle est seule.

Si vous n'avez pas de moteurs caméléons, mais possédez des Impalers, envoyez les perturber leurs croiseurs soit pour vous vous occupez « tranquillement » des escorteurs dangereux ou pour permettre à un de vos navires ou escadrons d'aligner ses lances dessus.

Dans tous les cas de figures, le conseil est de d'abord supprimer leurs escorteurs, puis d'amener leurs vaisseaux de ligne à se soumettre. Si vous devez concentrer vos tirs sur une seule unité, essayez de vous isoler au maximum des contre-attaques de leurs canons de bombardement. Si votre position dans le sillage ennemi ou la distance n'est pas suffisante, n'hésitez pas à envoyer vos torpilles ou Slavebringers sur leurs trajectoires idéales pour gêner leurs mouvements ou les forcer à utiliser leurs canons de bombardement sur autre chose que vos navires. Considérant l'effet de leur canon de bombardement sur les autonomes, il est contre-productif de faire des escadrilles/salves de plus de 2 unités. De plus, cela nuit aux stratégies visant à leur interdire de manœuvrer aisément.

Prenez note que la barge vénérable autorisée par la FAQ 2010, si elle est bien choisie peut s'avérer plus dangereuse que leurs autres navires (exemple : Un cuirassé Empereur ou un Croiseur de Combat Overlord).

Contre les Space Marines, le Succubus (sans restriction de sélection) est l'équivalent de leurs croiseurs d'attaque. La variante Artilleur possède la puissance de feu suffisante pour faire tomber les boucliers de leurs croiseurs et les désemparer dans le même tour. Contre les Space Marine vous pouvez vous livrer à une guerre à l'autonome, dans ce cas la version porte-escadrilles vous donnera un avantage.

6.1.4 L'inquisition

(FAQ 2010) Généralement, uniquement jouée à partir de 750pts une flotte de l'Inquisition est basée soit sur une flotte Marine Impériale soit sur une flotte Space Marine. Dans les deux cas, les tactiques à employer sont décrites ci-avant. Il vous suffit de savoir que ces flottes pourront être modifiées des façons suivantes :

* Un et un seul croiseur de l'Inquisition peut être inclus dans la flotte. Un Blackship peut être inclus dans la flotte sans tenir compte des limites de flottes.

* Flotte Impériale : Si un inquisiteur est présent dans la flotte un croiseur d'attaque Grey Knight peut être pris par tranche de 500pts. Les escorteurs sont issus des listes de la Marine Impériale.

* Flotte Space Marine : Si seulement des croiseurs Grey Knight sont sélectionnés, une barge de bataille Grey Knight peut être prise dans la flotte. Les escorteurs sont issus des listes Space Marines.

Les différences par rapport aux flottes précédentes se feront donc au niveau des bonus amenés par l'Inquisiteur s'il est spécialisé dans un des trois ordres. Attention ! Le choix de l'adversaire de prendre le croiseur de l'Inquisition impacte les tactiques Eldar Noir immédiatement. Même s'il est un peu plus cher qu'un croiseur, au vu de son armement, de ses portées, de sa vitesse et de son blindage, le croiseur de l'Inquisition est bien plus dangereux qu'un cuirassé. Suivant la flotte on considérera que c'est soit un Overlord sur stéroïdes ou un croiseur d'attaque sur-vitaminé. Vos priorités de gestion, doivent inclure le croiseur de l'Inquisition dès qu'il est présent, fort heureusement celui-ci est limité à une seule unité.

Le Blackship n'apportera pas grand-chose à votre adversaire dans la balance contre un Eldar Noir. Par contre, comme il est dur à détruire en raison de ses défenses, faites attention à avoir géré les menaces réelles avant de vous acharner sur lui.

6.1.5 Rogue Trader

Apparus pour la première fois dans le supplément « Fabric of the Imperium » de 2004, ils n'ont été oubliés en révision dans la vague de la FAQ 2007, il est donc fortement conseillé de les jouer avec les règles de la FAQ 2010, les règles initiales apparaissant par moment soit peu claires soit trop puissantes. Ne vous inquiétez pas même en FAQ 2010, ils restent des adversaires valables. On oubliera ici l'inclusion du Rogue trader et de son escorte dans une flotte amie pour s'intéresser aux flottes d'exploration Rogue Trader. La flotte Rogue Trader ne possède pas plus lourd comme type d'unité que le croiseur standard, cela tombe bien, l'Eldar Noir non plus. Cela ne veut toutefois pas dire que leur flotte doit être traitée à la légère.

Le modèle standard de croiseur chez eux est le Rogue Trader qui est l'équivalent d'un Tyrant boosté de la Marine Impériale. Si vous pensez que leurs faiblesses sont donc les mêmes que la flotte impériale avec en sus aucun accès aux grosses unités. Ne vous y fiez pas, car même si leur liste de choix est limitée, ils accèdent à des unités très dangereuses pour l'Eldar Noir. La courte liste de leurs « pires » vaisseaux non modifiés donnant :

* Croiseur Carnage (Blue Book Chaos) plus rapide que les croiseurs impériaux, il aligne 6 à 10 points de batteries à portée 60cm sur un arc de tir de 270 degrés. Cette puissance augmente à 6 à 16 points à 45cm. C'est très clairement un tueur d'Eldars Noirs.

* Croiseur léger Endeavour (Armada) rapide, pas cher et surtout bardé de batteries

* Coté escorteurs on notera qu'il accède à l'Iconoclast (Blue Book Chaos) rapide et pas cher et au Vaisseau Xenos (FAQ 2010) qui a une batterie portant à 45cm.

Ceci ne s'arrête pas là, pour un cout modique de +15pts par croiseur et +5pts par escorteur, le Rogue Trader peut améliorer ses unités (uniquement les unités Rogue Trader) avec une technologie Xenos tirée au hasard ou pour +5pts supplémentaires choisie dans la liste.

Un bon commandant Rogue Trader qui connait l'adversaire qu'il va affronter n'hésitera pas à payer ces surcoûts. Dans le cas de l'Eldar ou Eldar Noir, les technologies Xénos les plus dangereuses sont la matrice de visée sur les batteries (qui permet de tirer comme de face à moins de 30cm et ignore le décalage d'une colonne au delà) ou les propulseurs gravifiques (qui double sa capacité de virage). Il faut aussi noter qu'un escadron d'escorteurs Xenos choisit gratuitement une technologie de la liste.

En dehors de l'absence d'unités lourdes, la principale faille de la flotte Rogue Trader est la quasi absence d'autonomes. Ils n'ont accès qu'aux escorteurs de transport, lents et fragiles pour leur fournir des autonomes et gèrent donc très mal les autonomes Eldars Noirs et dans une moindre mesure les torpilles. Il est donc recommandé au commandant Eldar Noir d'attaquer avec ses autonomes à distance et de préférence à partir d'un couvert (en ciblant en priorité les croiseurs Carnage, surtout si ceux-ci sont équipés de matrices de visée). Si vous ne pouvez pas utiliser une telle tactique, utilisez celles décrites contre une flotte ligne de bataille de la Marine Impériale. Attention toutefois à bien identifiez les dangers et les cibles prioritaires de la flotte adverse.

Ne sous estimez jamais leur flotte surtout si elle est orientée batteries, leurs croiseurs sont en moyenne aussi rapides et aussi puissants que ceux du Chaos qui de plus peuvent bénéficier d'améliorations Xénos. La flotte Rogue Trader à des pré-requis à l'inverse des autres flottes, un croiseur est obligatoire pour sélectionner un escadron d'escorteurs. Les flottes pures Rogue Traders ont donc potentiellement un déficit en escorteurs et un grand nombre de croiseurs, n'oubliez pas d'inclure ce fait dans vos plans d'attaque.
L'usage de moteurs caméléons s'envisage différemment suivant que vous décidiez d'une flotte porte-nefs ou d'une flotte axée sur des escadrons 2-3 escorteurs. On le déconseille dans le premier cas et le conseille dans le second pour sur les escadrons d'artilleurs si vous envisagez d'attaquer les croiseurs les plus dangereux rapidement.

Contre les Rogue Traders, le Succubus (sans restriction de sélection) le plus intéressant est paradoxalement la version porte-escadrilles pour constituer une flotte porte nef. La présence d'un Succubus amène un plus concernant votre flexibilité de construction de flotte axée sur les escadrons d'escorteurs.

6.2 Chaos

Comme pour ses cousins Eldars, le Chaos est certainement la flotte la plus dangereuse pour l'Eldar Noir. Leurs navires ne coutent pas aussi cher que ceux des Impériaux, ils sont plus rapides et manœuvrables et souvent équipés d'un nombre de points suffisant de batteries à moyenne et/ou longue portée, pour être mortels à l'Eldar Noir. De plus, il faut remarquer que ce ne sont pas forcement leurs vaisseaux les plus lourds qui sont les plus dangereux. La liste pourrait être très longue alors on ne citera ici que les « pires » vaisseaux à longue distance :

* Cuirassé Tueur de planètes (Armada): Il est limité à un exemplaire, horriblement cher et uniquement disponible dans les listes de la 13ème croisade. Et c'est tant mieux, car 12 à 18 points de batteries de portée 60cm sur un arc de 270 degrés, des défenses monstrueuses…

* Cuirassé Blasphemer (Book of Nemesis - Uniquement jouable avec votre accord) : Plus rapide que certains escorteurs, pouvant utiliser l'ordre virage serré et doté d'une forte puissance en batteries sur ses cotés (6 à 60cm et 16 à 45cm). Son seul défaut est de payer sa rapidité de 4 points de structure par rapport à un cuirassé normal et subit deux lancés pour critique au lieu d'un par point de structure perdu.

* Croiseur Carnage (Blue Book) plus rapide que les croiseurs impériaux, il aligne 6 à 10 points de batteries à portée 60cm sur un arc de tir de 270 degrés. Cette puissance augmente à 6 à 16 points à 45cm. Peu cher, manœuvrable et puissant, on peut considérer qu'il est le top fléaux Eldars Noir. Il sera a toujours garder à l'œil quand présent.

Moins dangereux que les précédents mais à ne pas négliger:

* Croiseur Super Lourd Repulsive (Blue Book) : il entre dans la gamme des pénibles, avec une puissance de feu d'au moins 10 points de batteries sur deux arcs et d'une portée d'au moins 45cm.

* On citera rapidement : les croiseurs lourds Hades (Blue Book) et Hecate (FAQ 2010) et pour finir les croiseurs Murder (Blue Book) et Inferno (FAQ 2010)
  Du coté des escorteurs on notera L'Idolator avec sa vitesse de 30cm et ses 2 points de batteries portant à 45cm.

Un détail sur les unités du Chaos toutefois, ils n'ont accès qu'à peu de modèles d'escorteurs différents et ils n'ont pas de croiseurs légers. Sauf vous utilisez le Book of Nemesis pour le Succubus dans ce cas, ils auront un accès restreint à ces derniers. Ce n'est généralement pas sur leur choix de navires d'escorte que le Chaos surprend mais plutôt sur la quantité qu'ils en prennent dans leur flotte. Les navires du Chaos étant en moyenne plus rapides que ceux de l'Imperium et leurs escorteurs plus chers, le Chaos tend à sélectionner moins d'escorteurs dans ses flottes que l'Impérium au profit de croiseurs supplémentaires.

Pour 35pts par vaisseau, le Chaos peut se doter d'équipages de Marine leur donnant les mêmes capacités que les Space Marines en abordage et en défense. Heureusement, cette option est rarement sélectionnée en raison de son coût donc vos frappes demeurent tout aussi efficaces. Si les vaisseaux de ligne du Chaos en sont équipés, dites vous que c'est autant moins d'unités que vous aurez à affronter.

Comme la Marine Impériale, le Chaos se déploie habituellement sous deux configurations : Classique (Ligne de bataille) ou une flotte axée sur les porte-nefs. Cependant à la différence l'Imperium ou les menaces sont souvent aisément identifiables et ciblables, pour l'Eldar Noir, une flotte du Chaos diffuse une aura de danger de partout.

Une attaque en force pour neutraliser certaines menaces est déconseillée, elle se solde généralement par une riposte dévastatrice de la part des unités adverses. Avant tout pensez à construire un plan de bataille basé sur le scénario, le terrain disponible et le déploiement ennemi.

Un des meilleurs conseils est de commencer par essayer de neutraliser le plus rapidement possible les escorteurs et d'équiper de moteurs caméléons une ou deux escadrons pour effectuer une frappe préventive sur des horreurs comme le Carnage. Ensuite utilisez au maximum les tactiques permettant la génération de pions impacts entre vos navires et leurs batteries.

Vu le nombre de fois ou il vous faudra utiliser l'ordre « Alerte Impact », faites très attention à la constitution de vos escadrons. Favorisez les escadrons de torpilleurs ou escadrons mixtes. De toute façon, Il vous faudra aussi apprendre à gérer les escadrons mixtes Artilleur/Empaleur, le module Impaler par son effet de terreur et les dégâts qu'il provoque quand il passe peuvent modifier les priorités adverses et l'Artilleur pour son PF de lance non reductible dans cette configuration.

Ne surestimez pas votre potentiel d'autonomes, mais ne le sous estimez pas non plus. Vos modules Slavebringers bien utilisés peuvent rendre inoffensif l'armement d'un ennemi dangereux pendant un tour. Tour que vous pourrez exploiter pour lancer une attaque dans de meilleures conditions.

De toute façon, n'hésitez pas à envoyer vos torpilles ou Slavebringers sur leurs trajectoires idéales pour gêner leurs mouvements ou les forcer à utiliser leurs ressources sur autre chose que vos navires. N'oubliez pas quand que même si le Chaos est plus rapide et manœuvrant que l'Imperium, il l'est moins qu'un Eldar Noir.

- **Dans le cas d'une ligne de bataille Chaos:**

Si la flotte adverse s'appuie trop sur les pièces d'artillerie navale, il faut en profiter pour neutraliser une à une ses unités à batteries les plus dangereuses par des attaques décisives (sous entendu, il ne faut avoir à faire 2 passages pour neutraliser la menace).

Si elle est orientée sur l'utilisation des batteries d'armes, utilisez des tactiques qui préservent au maximum vos navires et remplissez les objectifs du scénario. Utilisez tous les tactiques possibles pour lui présenter les solutions de tirs les plus difficiles. Ci-nécessaire, mettez un escadron en « Alerte Impact » et positionnez pour attirer les tirs adverses. Il ne s'en sortira peut être pas, mais si cela vous permet d'incapaciter les navires les plus dangereux en relative impunité avec vos autres vaisseaux en retour, le jeu en vaut la chandelle. En manœuvres, n'oubliez pas que vos navires sont capables de rester sur place et pas les siens.

- **Dans le cas d'une flotte porte-nefs Chaos:**

Bien que le choix de ses unités soit moindre que l'Impérium pour la construire, le Chaos en aligne d'aussi valables. La tactique à utiliser sera la même que celle décrite pour la Marine Impérial : une bonne utilisation des moteurs caméléons sur certaines unités au 1er tour agira en votre faveur. Ici il s'agira d'employer pertinemment vos escadrons mixtes Empaleur/Artilleur pour incapaciter temporairement certaines unités adverses ou le forcer à déployer plus de chasseurs que d'unités d'assaut. Utilisez vos appareils d'abordages escortés d'un chasseur pour tenter des critiques automatiques qui diminueront leur capacité offensive. Tout ceci et une utilisation judicieuse de la tactique « se cacher dans le sillage » permettra aux navires Eldars Noirs de se projeter sur les portes-nefs.

Si vous n'avez aucun moyen aisé de gérer une trop grande surenchère de bombardiers ennemis, vous pouvez aussi utiliser la tactique du nettoyage des autonomes adverses décrite dans la section idées logiques d'utilisation d'une flotte Eldar Noir. Elle est certes d'autant plus risquée que le nombre de bombardiers est important, mais vous pouvez ouvrir ainsi une solution de tir inattendu à vos autres navires.

On notera que, si la flotte du Chaos est orientée porte-nefs, il est possible que le nombre de croiseurs équipé d'un grand nombre de batteries soit faible ou limité. Dans ce cas, il faut regarder s'il n'est pas possible de les neutraliser en premier, en osant le pari de pouvoir le faire rapidement et en comptant sur les boucliers d'ombre pour gérer les autonomes pour ensuite se retourner contre les porte-nefs au tour 3 ou 4. Cela reste une tactique risquée qui ne souffre pas de loupés sur l'élimination des cibles initiales.

Dans la majorité des cas et en résumé, agissez prudemment et exploitez les erreurs de votre adversaire. N'espérez pas de faiblesse particulière exploitable par l'Eldar Noir de la part du Chaos.

En ce qui concerne les marques du Chaos, évitez de préférence les abordages et contentez vous des frappes éclairs, les marques de Khorne et Nurgle n'ont que peu d'impacts dans le cadre de ses attaques. Seule la marque de Slaneesh donnant -2 aux tests de commandement est gênante, veillez à rester à plus de 15cm d'un tel navire.

- **Les Vaisseaux Démons**

Le joueur du Chaos peut acheter des vaisseaux de ligne démons pour sa flotte. Ces vaisseaux ont notamment la capacité de pouvoir essayer se régénérer en se désengageant. La FAQ 2010 permet d'ajouter des capacités spéciales pour un coût additionnel aux vaisseaux démons qui portent la marque d'un dieu du Chaos. Ces vaisseaux coutent horriblement cher et nécessitent la présence d'un vaisseau de ligne (ami ou ennemi) pour apparaitre. Il est peu probable d'en voir plus d'un ou deux dans une flotte.

Si toutefois le joueur du Chaos joue des vaisseaux démons, essayez de les pousser (si c'est possible) à se désengager. Car, même s'ils reviennent en jeu en ayant réussi à régénérer, les points de désengagement vous seront acquis faute de mieux.

Ici le Succubus (sans restriction de sélection) est toujours le bienvenu pour augmenter la flexibilité de votre flotte. Il ne compense que légèrement le manque d'unités lourdes que vous aurez par rapport au Chaos, mais il offre en retour des plateformes de tir rapides, mais surtout plus résistantes qu'un escadron normal et capables d'assaut téléportés.

6.3 Eldars

Combattre les cousins d'en face peut s'avérer plus difficile et dangereux que prévu. Les Eldars ont, en effet, un style de jeu unique par rapport aux autres races.

* Les mauvaises nouvelles : ce sont presque les mêmes armements que les vôtres (la variation se situant au niveau de la manière de toucher de la lance) et ils possèdent l'équivalent du bouclier d'ombre. Bien qu'ils soient sujets à l'orientation du soleil leur manœuvrabilité est sans pareil. Comme vous, ils n'ont pas de minimum avant de tourner et ne sont pas obligés de bouger. Ils possèdent les mêmes tables de commandement que vous.

* Les bonnes nouvelles : leurs vaisseaux coutent aussi cher que les vôtres et leurs points de structures sont inférieurs aux autres races et égaux aux vôtres. Leurs vaisseaux de ligne ont un blindage de 4+ (Corsaires) ou 5+ (Eldar Vaisseaux Mondes) et subissent des critiques que sur 4+. A de très rares exceptions, leur armement se situe comme le votre dans leur arc avant. Tous vos navires sont équipés de base de l'arme la plus efficace contre eux : la batterie Eldar.

Faisons un survol des « pires » navires Eldars :

- **Flotte Corsaires**

* Cuirassé Void Stalker (Armada): Ses 8 points de batteries Eldar à 45cm en font un ennemi redoutable

* Croiseur Shadow (Blue Book): 12 points de batteries Eldar sur un navire ultra-manœuvrable.

* Croiseur léger Solaris (Armada): 8 points de batteries Eldar pour un coût très modéré, c'est d'ailleurs une des rares fois ou sa configuration d'armes s'avère efficace.

* Escorteur Aconite (Blue Book): Avec 5 points de batteries Eldar et une manœuvrabilité exceptionnelle, c'est un concentré de nuisance. Surtout si vous utilisez la FAQ 2010 ou son coût à été recalculé à 55pts.

- **Flotte Vaisseaux Mondes**

* Croiseur Dragonship configuration avec 14 (FAQ 2010) ou 16 points de batteries Eldar.

* Croiseur Spectre configuration avec 8 points de batteries Eldar.

* Escorteur Shadow Hunter avec 3 points de batteries Eldar. Il est moins cher mais moins efficace que son cousin l'Aconite.

Dans le cas des Vaisseaux mondes, les vaisseaux de lignes résistent un peu mieux que le Corsaire Eldar grâce à leur blindage de 5+. Ces vaisseaux sont d'autant plus dangereux que passés en mode vaisseaux fantômes, ils ne subissent plus les critiques que sur 6+. Certes, ils ne peuvent plus effectuer d'abordages ou ne peuvent utiliser de ponts de lancements, mais ce n'est pas comme si c'était réellement gênant contre un Eldar Noir.

Les Eldars n'ont pas de restriction de manœuvre pour réaliser une contre-attaque dévastatrice. De plus, si vous leur en laissez le temps ou s'ils s'attendent à votre manœuvre, ils peuvent positionner leur flotte de manière à obtenir quelques bons ordres « Verrouillage ». Les batailles Eldars Noirs contre Eldars dépendent souvent des batteries d'armes qui peuvent être amenées à portée efficace, les lances ne le feront pas et les appareils d'attaque le feront mal. Pour démembrer la flotte de votre cousin Eldar, la batterie reste ce qu'il y a de mieux.

Pensez à inclure quelques Impalers dans votre flotte, même si vos flottes comportent le même nombre de navires, vous serez toujours en supériorité numérique pour le nombre d'appareils d'attaque grâce à vos escorteurs qui peuvent porter des modules d'abordage Impalers. Si l'Eldar décidait d'attendre à l'abri d'un couvert, et que vous avez des Impalers sur vos escorteurs, vous pouvez vous contenter de ne pas bouger et entamer une guerre d'usure. De même, si la distance est grande et que vous n'avez pas de moteurs caméléons mais suffisamment d'autonomes ; vous pouvez l'obliger à venir à vous en ne bougeant pas en lui lançant vos appareils d'attaque en vagues d'une escadrille. Comme généralement, il ne possède pas suffisamment d'autonomes pour vous contrer, il ne pourra pas se permettre de compter indéfiniment sur ses holo-champs, vos autonomes finiront par passer. Ce sera d'autant plus vrai si l'Eldar s'est équipé en vaisseau à batteries. Une fois que vous l'avez forcé à approcher à une distance égale à votre mouvement et la portée de vos armes, attaquez !

Le plus grand avantage de l'Eldar noir contre l'Eldar est généralement le moteur caméléon, les deux premiers tours de jeu il ne pourra généralement que subir, et vous devrez chercher à obtenir la meilleure solution de tir pour lui infliger le maximum de dégâts avant son premier tir. Comme il possède les mêmes capacités de défense que vous, il en a les mêmes faiblesses. Un de vos navires les plus mortels contre l'Eldar est l'escorteur-batterie qui, en escadron, pourra faire un test de commandement pour tirer la première partie de ses batteries sur une cible et la deuxième partie sur une autre.

Généralement, une tactique utilisée par l'Eldar sera d'essayer de diminuer la puissance de vos batteries en vous forçant à utiliser l'ordre « Virage serré » ou dans une moindre mesure « En avant toute ». Même si vous réussissez automatiquement le premier, la puissance de vos batteries sera diminuée de moitié.

L'autre tactique utilisée par l'Eldar sera d'attaquer vos flancs avec lances et torpilles de manière à créer un rideau de pions impacts avec leurs escorteurs les moins couteux. Leurs vaisseaux avec batteries se focaliseront à tenter d'infliger le maximum de dégâts incapacitants à vos vaisseaux de ligne adverses et à vos escorteurs équipés de batteries. Leur but étant de s'échapper le plus intact possible, leurs autres navires tireront après avec lances et torpilles de manière à augmenter encore le nombre de pions impacts.

Notez que vous pouvez aussi utiliser la tactique des pions impacts contre eux, placez d'abord toutes vos batteries sur vos cibles et ensuite ajoutez encore des pions impacts avec les armes qui ne seraient pas des autonomes ou des batteries et qui ont peu de chance de leur occasionner des dégâts. A leur tour, ils devront prendre le risque de traverser les pions impacts et/ou d'en subir les malus pour leurs armements s'ils n'arrivent pas à s'en dégager.

En sus, le pion impact conséquence des sauvegardes de vos boucliers d'ombre peut être utilisé de manière efficace comme arme. Les pions impacts générés réduiront l'efficacité de leurs batteries, attention donc à la façon et dont vous les retirez.

Vous bénéficiez du bonus de +1 pour le premier tour d'abordage et les frappes éclairs. N'hésitez donc pas à vous approcher et à tenter une téléportation si vous n'êtes pas sous le coup d'un ordre spécial. Cela peut d'autant plus payer contre leurs vaisseaux fantômes ou vous bénéficierez d'un +1 additionnel.

Si vous voulez épicez vos défis avec l'accord de votre adversaire, vous pourrez utiliser les règles maisons BFG.FR avec l'add-on Eldar VM. Celles-ci vous proposeront pour les Eldars Vaisseaux Mondes de nouvelles listes et de nouveaux navires.

Note intéressante : quand on rencontre un Eldar, il est toujours contre-productif de produire des vagues d'appareils d'attaque, les Eldars on le rappelle n'ont pas de tourelles et peuvent « gâcher » leurs attaques inutilisées sur ceux-ci. Dans cet esprit, il vaut mieux quatre vagues de Razorwings (Contre les vaisseaux de ligne) ou de Slavebringer (contre les escorteurs), plutôt qu'une vague de quatre qui pourrait être détruite en une fois. De même, il est inutile d'adjoindre un chasseur à vos appareils d'attaque, il vaut mieux les garder eux aussi séparés, sinon il sera « gaspillé » lors de l'attaque. Il est mieux seul, utilisé pour intercepter et harceler d'éventuels appareils d'attaque adverses.

6.4 Eldars Noirs

Combattre d'autres Eldars Noirs s'avère assez « dansant », vu la manœuvrabilité de ceux-ci. Comme votre adversaire à accès aux mêmes faiblesses ou bonus que vous, tout se résoudra à la meilleure tactique utilisée avec en sus un peu de chance aux dés. Le vaisseau le plus dangereux est comme l'on s'en doute l'escorteur-batteries.

Prenez en compte que si vous n'avez pas de moteurs caméléons et que votre adversaire en a, il vous faudra l'esquiver pendant les deux premiers tours pour annuler son avantage. Inversement si vous en avez et qu'il n'en a pas vous devrez essayer d'en profiter durant les deux premiers tours. Si les deux en ont… 1 partout et balle au centre, deux tours de mouvement sans tirs.

On se doute bien que l'arme la plus efficace : la batterie, est la même des deux cotés et que vous devrez manœuvrer pour l'utiliser. Votre adversaire, comme vous-même risquez d'utiliser souvent des ordres spéciaux qui limiteront votre puissance de feu. Alors, si vous possédez des appareils d'attaque, usez-en au maximum ! Ila plupart du temps, ils ne sont pas affectés par les ordres spéciaux, à l'usure, l'un d'eux peut passer et incapaciter une unité adverse vous offrant l'avantage. Ce serait dommage de ne pas en profiter surtout si vous avez l'avantage en nombre. N'hésitez pas si désirez utiliser les autonomes à faire quelques paires mixtes Empaleur/Batteries. L'Empaleur ne sera pas limité en « Alerte Impact » pour envoyer son Impaler et vous pourrez continuer à diviser repartir vos systèmes d'armement entre plusieurs cibles quand c'est possible.

Vu le commandement Eldar Noir, la tactique d'utiliser une paire d'escorteur comme appât pour attirer les tirs ennemis marche beaucoup moins bien. En raison du nombre de batteries adverses, il vous faudra savoir quand utiliser « Alerte Impact » et quand l'ignorer.
En résumé, il vous faudra soigneusement planifier vos attaques et vos défenses pour porter des coups critiques à votre adversaire en évitant au maximum ses contre-attaques. Utilisez au maximum les pions impacts générés pour améliorer votre défense. N'oubliez pas de jouer les objectifs de scénario pour faire la différence.

Si vous voulez épicez vos défis avec l'accord de votre adversaire, vous pouvez utiliser les règles maisons BFG.FR avec l'add-on Eldars Noirs. Celles-ci vous proposeront pour les Eldars Noirs de nouvelles listes et de nouveaux navires.

6.5 Necrons

Les Nécrons sont des adversaires redoutables, pour ne pas dire la 7ème plaie galactique pour vous. Ils ignorent vos moteurs caméléons, sont rapides et par-dessus tout, ils sont résistants. Les Nécrons possèdent aussi toute une gamme d'armement ignorant les sauvegardes de vos boucliers d'ombre, donc quand ils touchent un Eldar Noir, ils lui font très mal. :

* Batteries Nécrons : ne subissent pas le décalage de colonne et peuvent être répartis entre plusieurs cibles.

* Artillerie Nécron : les résultats de 6 ignorent le bouclier d'ombre.

* Générateur d'influx stellaire : ignore le bouclier d'ombre et effectue une attaque sur toutes unités et autonomes présents dans un rayon de 20cm.

Les pires vaisseaux Nécrons :

* Vaisseau Tombe (Cuirassé) Cairn (Armada): Horriblement cher à 500pts (et c'est tant mieux), pinacle de problèmes pour l'Eldar Noir. 20 points de batteries Nécrons de portée 30cm sur 270 degrés, 6 points de pièces d'artillerie Nécrons de portée 45cm sur 270 degrés. Un générateur d'influx stellaire à 360°. La capacité de recevoir un Sépulcre qui non seulement lui donne un commandement de 10, mais offre la capacité de faire des attaques à 20cm réduisant le commandement adverse de manière définitive, et de détruire sur 4+ un appareil d'attaque ou une torpille d'abordage.

* Croiseur Scythe (Armada) : Avec 8 points de batteries Nécron, 4 points de pièces d'artillerie Nécron à 270 degrés. Un générateur d'influx stellaire à 360 degrés.

* Coté escorteurs, Jackal avec une vitesse de 40cm 4 points de batteries Nécron et la capacité d'assaut téléportés et le Dirge avec une vitesse de 50cm et 3 points de batteries Nécron.

Tous les navires Nécrons possèdent un blindage de 6 et des « boucliers » (sauvegarde) annulant une touche sur 4+, 5+ ou 6+ suivant leur classe, si le vaisseau Nécron fait appel à l'ordre « Alerte Impact » cette sauvegarde passe à 2+ mais en contrepartie leur blindage passe à 4+ pendant la durée de l'ordre. Ils réparent les critiques sur 4+. Ayez en tête que leurs armes Sépulcre et Générateur d'influx Stellaire ne peuvent pas être utilisée en cas d'ordre spécial et que les Nécrons n'utilisent pas d'autonomes. Sachez aussi que l'ordre « En avant toute » leur rajoute 1D6x10cm au lieu des 4D6cm habituels avec un changement de direction autorisé tous les 20cm (ce qui fait que leur navires sous cet ordre peuvent avancer de 80 à 110cm et tourner quatre à cinq fois (maximum) dans un tour).

Tout d'abord, comme vous aurez toujours l'avantage en autonomes, envoyez vos Slavebringers sur ses escorteurs de manière à les éliminer. En effet, si les Nécrons peuvent obtenir des sauvegardes de 2+ contre la plupart de vos armements, ils ne sauvegardent pas contre vos appareils d'attaque. Les escorteurs ne pourront utiliser que leurs tourelles et leurs tirs directs s'ils ne bénéficient pas du couvert additionnel des générateurs d'influx stellaire des vaisseaux de ligne. Comme vos Slavebringers font un critique automatique, ils tueront leurs escorteurs à coup sur s'ils passent. Pour maximiser votre effet, envoyez vos Slavebringers par vague de 1 sur leurs navires avec une capacité de tourelles de 1, même si vous leur offrez plus de tirs de tourelles, vous évitez aussi la possibilité de voir l'intégralité de la vague détruite par un tir direct chanceux.

Il n'en est pas de même pour le Scythe et le Cairn qui ajoutent à leurs multiples tourelles les générateurs d'influx stellaire voire le sépulcre, ici il vaut mieux envoyer des vagues de plusieurs unités.

Même si vous n'avez aucune chance de leur faire des dégâts avec un Slavebringer, n'hésitez pas à l'envoyer ! Grace à votre critique automatique, vous pouvez diminuer leur commandement de manière permanente et vous diminuerez temporairement son efficacité. Un Nécron avec un commandement bas réussi moins bien ses ordres spéciaux dont « Alerte Impact »). Avec ses 2D6 de critique, l'Impaler ouvre encore plus le champ de possibilités annoncé par le Slavebringer. Notez que comme vous n'avez pas la capacité de l'Eldar à vous replier, les Slavebringers et Impalers sont aussi un bon moyen d'attirer certains de leurs tirs ailleurs que sur vos vaisseaux.

En termes tactiques, essayez de garder les Nécrons en porte-à-faux, pour qu'ils ne puissent pas utiliser le Sépulcre ou les générateurs d'influx stellaire. Quand vous calculez vos solutions de tir, ayez toujours une cible secondaire (voire tertiaire). Tirez, jusqu'à ce que l'escadron ou le navire en face se mette en « Alerte Impact », passez alors à la cible suivante jusqu'à ce qu'elle aussi se mette en « Alerte Impact ». Il vous faut essayer de faire passer le maximum d'unités de la flotte Nécron en « Alerte Impact ». Commencez par vos lances (en raison de leur blindage) puis une fois que vous n'avez plus de lances à tirer, passez aux tirs de batteries en concentré.

En raison des points de victoire spéciaux des Nécrons, il y a un grand intérêt à réduire un vaisseau de ligne Nécron à l'état d'épave (de préférence dérivante). Gardez à l'esprit toutefois, que réduire les capacités du Nécron est une priorité de survie (puisque vous empêchez leurs capacités à utiliser le sépulcre ou les générateurs d'influx et diminuez les points de batteries utilisables). Toute opportunité de désemparer un navire supplémentaire ne doit pas être ignoré, même si cela doit donner à un navire adverse sous le feu un sursis temporaire. En tout dernier point, suivez toujours les points de victoire donnés par les navires Nécrons. Même s'ils sont dévastateurs sur le champ de bataille, leurs règles spéciales font qu'ils paient très cher chacun de leurs vaisseaux détruit.

Vos meilleures armes anti-Nécrons étant la lance, le Slavebringer et l'Impaler, les variantes basées sur les torpilles et batteries vous seront quasi inutiles. Coté escorteurs utilisez de préférence des escadrons mixtes de 3 (1 Empaleur et 2 Artilleurs). Ici le Succubus (sans restriction de sélection) peut augmenter la flexibilité de votre flotte mais seulement en variante Artilleur ou Porte Escadrille.

Si vous voulez épicer vos défis avec l'accord de votre adversaire, vous pouvez utiliser les règles maisons BFG.FR avec l'add-on Necron Kadesh 2. Celles-ci vous proposeront une nouvelle liste et des autonomes pour les Nécrons.

6.6 Orks

Les Orks ont des navires peu chers et très endurants, qui sont en contrepartie peu manœuvrables et assez lents. La plupart de leurs armements ont une puissance variable, celle-ci est déterminée par un jet de dé pour en avoir le nombre de points de force chaque fois qu'ils sont utilisés. Les navires Ork les plus dangereux :

* L'escorteur Kikass' (Blue Book), peu cher à 25pts avec une excellente manœuvrabilité, une vitesse de 25cm et 2 points de batteries de portée 30cm à 270 degrés. Il possède un blindage de proue à 6+ et fait très mal s'il arrive à éperonner un navire Eldar Noir vu qu'il lance 4D6 au lieu d'un.

Moins dangereux que les précédents mais à ne pas négliger.

* Vésso Kikraint (Blue Book) : De la batterie et surtout 4 escadrilles d'autonomes à temps complet. Par sa capacité à délivrer 4 chasseurs, c'est le seul porte-nef Ork capable de contrer un tant soit l'écrasante suprématie des autonomes de l'Eldar Noir en le forçant à escorter ses Slavebringers ou Razorwings.

Si les Orks semblent à leur désavantage contre les Eldars Noirs : ils n'ont pas leur manœuvrabilité, moins d'appareils d'attaque et des armes moins puissantes à leur disposition. Par contre, leur résistance aux dégâts est impressionnante. Mais, faites attention aux améliorations qu'ils peuvent acheter, vous pourriez avoir de mauvaises surprises! De plus, la FAQ 2010 modifie un peu la donne en augmentant leur pouvoir de nuisance.

La liste de Clanz de la FAQ 2010 rend le Seigneur de guerre gratuit et facilite l'accès aux améliorations pour les vaisseaux sous son commandement. En effet, l'Ork est autorisé à acheter non plus une seule mais une amélioration par relance de commandement de son Seigneur de Guerre. De plus, en FAQ 2010, la liste des améliorations disponibles a été étendue. Dans le cas des escadrons d'escorteurs l'amélioration s'applique à tous les navires quel que soit leur nombre pour une seule fois le prix indiqué. Donc, si vous jouez avec la FAQ 2010, faites encore plus attention aux améliorations achetées par le joueur Ork ou vous pourriez avoir de très mauvaises surprises.

Concernant les tactiques à utiliser contre les Orks, il est conseillé d'utiliser les Slavebringers et les attaques téléportées contre leurs escorteurs. Surtout les Kikass, qui ont tendance à arriver en hordes et possèdent une très grande manœuvrabilité pour des Orks. S'ils arrivent en horde, n'hésitez pas à ajouter vos batteries en ciblage multiples.

Ensuite et de préférence avoir nettoyé les escorteurs, Il est conseillé d'attaquer sur les flancs et l'arrière les vaisseaux de ligne Ork. Bien que cela puisse prendre plusieurs tours et sembler fastidieux, c'est réellement important, les Orks peuvent réellement faire de gros dégâts s'ils ne sont pas gérés avec précaution. Gardez en tête que les Orks réussissent automatiquement l'ordre « En Avant Toute », que leurs grokanons fonctionnent comme des batteries pas comme des lances et font 2 points de dégâts par touche. Ceci et leurs vaisseaux Kikass' peuvent réduire vos vaisseaux à l'état de débris si vous les laissez approcher à portée effective.

Les lances et les Razorwings doivent être réservées aux vaisseaux de ligne Ork. Une saturation massive est requise pour détruire un vaisseau de ligne Ork. Le plus grand nombre de points de structure de leurs vaisseaux oblige à plus de tirs qu'on pourrait le croire initialement, de même quand un de ceux-ci explose, vous ne voulez pas être à coté. Ne commettez pas l'erreur de vouloir les tirer à distance, cela prendrait très longtemps pour faire des dégâts suffisants ; un engagement décisif avec une forte puissance de feu est nécessaire pour stopper un vaisseau de ligne Ork.

Attention à la façon dont vous utilisez vos torpilles ! Envoyer des torpilles dans l'axe du mouvement d'un navire Ork est quasi inutile ! La plupart du temps, il ne cherchera pas à les éviter et les percutera pour les faire détoner avec sa proue de 6+. Il le fera d'autant plus volontiers si vous êtes à portée d'un « En Avant Toute ». Si vous devez utilisez des torpilles de face, vous devrez pour une fois, tirer en grosses vagues pour avoir une chance de faire quelques dégâts. Il est plutôt conseillé d'utiliser vos torpilles sur des trajectoires qui atteindront les flancs ou leur arrière. L'Impaler est d'une utilité toute relative contre l'Ork, évitez de vous en équiper.

Méfiez de ce qui peut sembler inoffensif ou facilement gérable chez un Ork en raison de sa piètre mobilité. L'utilisation judicieuse par le Seigneur de guerre Ork de certains éléments de sa flotte peut tuer un Eldar Noir trop confiant. Le Seigneur de guerre avisé avec un Space Hulk dans sa flotte placera souvent des navires dans les 5 cm autour de celle-ci afin de leur faire bénéficier du virage gratuit pour mieux manœuvrer.

Méfiez vous de l'utilisation de quelques Roks pour couvrir ses arrières. Bien que ceux-ci soient d'une manœuvrabilité et d'une vitesse crasse, ils sont peu chers et résistants, mais surtout, ils possèdent surtout des batteries de portée 45cm et des torpilles sur 360 degrés. Bien positionnés, ils peuvent vous amener à revoir vos stratégies d'attaques. S'ils sont à portée, les moteurs caméléons sur vos escorteurs peuvent être un plus pour aller gérer des roks en tout début de partie. Sinon utilisez les Razorwings ou les torpilles pour les neutraliser.

Ici le Succubus (sans restriction de sélection) est toujours le bienvenu dans sa version Torpilleur ou Artilleur auquel il ajoute sa capacité d'assauts téléportés.

En résumé, malgré vos avantages ne partez pas gagnant contre un Ork, regardez attentivement comment est composée sa flotte pour établir vos stratégies.

Concernant les tactiques à utiliser contre les Orks, il est conseillé d'utiliser les Slavebringers et les attaques téléportées contre leurs escorteurs. Surtout les Kikass, qui ont tendance à arriver en hordes et possèdent une très grande manœuvrabilité pour des Orks. S'ils arrivent en horde, n'hésitez pas à ajouter vos batteries en ciblage multiples.

Ensuite et de préférence avoir nettoyé les escorteurs, Il est conseillé d'attaquer sur les flancs et l'arrière les vaisseaux de ligne Ork. Bien que cela puisse prendre plusieurs tours et sembler fastidieux, c'est réellement important, les Orks peuvent réellement faire de gros dégâts s'ils ne sont pas gérés avec précaution. Gardez en tête que les Orks réussissent automatiquement l'ordre « En Avant Toute », que leurs grokanons fonctionnent comme des batteries pas comme des lances et font 2 points de dégâts par touche. Ceci et leurs vaisseaux Kikass' peuvent réduire vos vaisseaux à l'état de débris si vous les laissez approcher à portée effective.

Les lances et les Razorwings doivent être réservées aux vaisseaux de ligne Ork. Une saturation massive est requise pour détruire un vaisseau de ligne Ork. Le plus grand nombre de points de structure de leurs vaisseaux oblige à plus de tirs qu'on pourrait le croire initialement, de même quand un de ceux-ci explose, vous ne voulez pas être à coté. Ne commettez pas l'erreur de vouloir les tirer à distance, cela prendrait très longtemps pour faire des dégâts suffisants ; un engagement décisif avec une forte puissance de feu est nécessaire pour stopper un vaisseau de ligne Ork.

Attention à la façon dont vous utilisez vos torpilles ! Envoyer des torpilles dans l'axe du mouvement d'un navire Ork est quasi inutile ! La plupart du temps, il ne cherchera pas à les éviter et les percutera pour les faire détoner avec sa proue de 6+. Il le fera d'autant plus volontiers si vous êtes à portée d'un « En Avant Toute ». Si vous devez utilisez des torpilles de face, vous devrez pour une fois, tirer en grosses vagues pour avoir une chance de faire quelques dégâts. Il est plutôt conseillé d'utiliser vos torpilles sur des trajectoires qui atteindront les flancs ou leur arrière. L'Impaler est d'une utilité toute relative contre l'Ork, évitez de vous en équiper.

Méfiez de ce qui peut sembler inoffensif ou facilement gérable chez un Ork en raison de sa piètre mobilité. L'utilisation judicieuse par le Seigneur de guerre Ork de certains éléments de sa flotte peut tuer un Eldar Noir trop confiant. Le Seigneur de guerre avisé avec un Space Hulk dans sa flotte placera souvent des navires dans les 5 cm autour de celle-ci afin de leur faire bénéficier du virage gratuit pour mieux manœuvrer.

Méfiez vous de l'utilisation de quelques Roks pour couvrir ses arrières. Bien que ceux-ci soient d'une manœuvrabilité et d'une vitesse crasse, ils sont peu chers et résistants, mais surtout, ils possèdent surtout des batteries de portée 45cm et des torpilles sur 360 degrés. Bien positionnés, ils peuvent vous amener à revoir vos stratégies d'attaques. S'ils sont à portée, les moteurs caméléons sur vos escorteurs peuvent être un plus pour aller gérer des roks en tout début de partie. Sinon utilisez les Razorwings ou les torpilles pour les neutraliser.

Ici le Succubus (sans restriction de sélection) est toujours le bienvenu dans sa version Torpilleur ou Artilleur auquel il ajoute sa capacité d'assauts téléportés.

En résumé, malgré vos avantages ne partez pas gagnant contre un Ork, regardez attentivement comment est composée sa flotte pour établir vos stratégies.

6.7 Taus

Les petits derniers dans l'univers de 40K, certainement la race avec le plus de choix d'unités derrière l'Imperium et le Chaos. Les Taus possèdent des équipements très différents d'autres races au niveau des missiles capables de modifier leur trajectoire et leur vitesse, des boucliers déflecteurs permettant d'augmenter leur blindage à 6+ sur la proue et la possibilité d'utiliser des systèmes de visée pour améliorer les défenses de tourelles et annuler le décalage de colonne pour les tirs de batteries au delà de 30cm. Question armement : en offensif ils utilisent beaucoup de batteries d'armes de portée moyenne 45cm ou d'autonomes, en défensif ils sont saturés de tourelles par contre leur manœuvrabilité est très moyenne. Leurs pires vaisseaux contre les Eldars Noirs:

- **Flotte Kor'Vattra**

* Cuirassé Explorer toutes configurations: Ce sont des porte-nefs certes lents avec seulement 6 points de batteries de portée 45cm sur 270°, mais surtout 8 ponts de lancement ou 4 ponts de lancement et 8 torpilles il ajoute encore 5 tourelles pour contrer à peu près tous les autonomes qui passent dans sa zone, il convient de s'en méfier.

* Croiseur Heros configuration Tolku (Armada): Un Explorer (configuration Bor'Kan) en miniature. Très légèrement moins puissant mais avec plus de boucliers et d'armure car non pénalisé par l'emport d'orcas.

* Escorteur Messenger (Armada): Ce n'est certainement pas son armement qui le rend redoutable, mais le fait qu'il soit équipé de systèmes améliorant la visée vaisseaux à moins de 10cm de lui, permettant de relancer les jets de tourelles et d'ignorer la colonne de décalage de batteries sur les cibles à plus de 30cm.

- **Flotte Kor'Or'Vesh**

* Cuirassé Custodian (SP & FW) Standard: Plus rapide, mieux armé et mieux protégé qu'un Explorer, c'est un porte-nefs d'exception. 4 torpilles, 4 à 8 points de batteries de portée 45cm sur 270 degrés, 8 ponts de lancements et 5 tourelles en défense.

* Cuirassé Custodian variante FAQ 2010 (FAQ 2010): Légèrement différent et plus cher que le modèle de base, il sacrifie 2 ponts de lancement et une tourelle pour passer à 6 à 12 points de batteries, 8 points de torpilles et 3 boucliers. Mais surtout il emporte le même système de visée que le Messenger avec une portée étendue à 20cm.

* Croiseur Léger Emissary configurations Dal'Yth et Bork'an (FAQ 2010) : peu chers avec 4 à 8 points de batteries de portée 45cm sur 270 degrés.

* Escorteur Castellan (SP & FW, FAQ 2010): Avec une vitesse de 20cm et 3 batteries de portée 30cm sur un arc de 270 degrés ou en variante FAQ 2010 boostée à 25cm et 2 batteries, ils peuvent être très désagréables si on n'y prend pas garde. Fort heureusement à 50pts, ils sont aussi chers qu'un escorteur Eldar Noir et bien moins maniables.

- **Alliés Xenos Demiurg**

Lents avec un commandement dépendant de leur nombre de points de structure, les Demiurgs possèdent des vaisseaux qui ne subissent pas les effets des pions impacts et les retirent au contact. Ils ignorent les phénomènes célestes nuages de gaz et poussières.

* Cuirassé Stronghold (Armada) : Il est bardé de 12 à 14 points de batteries sur 270 degrés de portée 30 à 45cm, ainsi que 6 torpilles à 360 degrés ou 3 baies de lancement.

- **Alliés Xenos Rogue Trader**

* Croiseur léger Endeavour (Armada) : voir la section Marine Impériale.

* Coté escorteurs on notera qu'il accède à l'Iconoclast (Blue Book Chaos) rapide et pas cher et au Vaisseau Xenos (FAQ 2010) qui a une batterie portant à 45cm.

- **Flottes Tau sans alliés**

Quelque soit la liste utilisée, les Taus ont des flottes majoritairement orientées porte-nefs et sont largement en mesure de vous submerger d'autonomes en neutralisant les vôtres. Si vous ajoutez à ceux-ci leurs torpilles guidées, une stratégie d'attente est toujours fatale à plus ou moins long terme. Leurs principales faiblesses sont leur manque de manœuvrabilité, leur incapacité à faire des frappes éclair et leur piètre capacité d'abordage. Il vous faudra donc apprendre à utiliser ces défauts.

Il est illusoire d'attendre qu'un Tau vienne vous chercher derrière un couvert, vous aurez rapidement à faire avec ses autonomes et lui attendra à un peu plus de 30 cm que vous sortiez de votre couvert. Rappelez vous que ses Bombardiers Mantas restent en jeu sur 4+ après une interception de chasseurs, ce qui pour l'Eldar Noir n'est pas une bonne nouvelle puisque sans tourelles on ne peut compter que sur les boucliers d'ombre. S'ils ne sont pas en trop grands nombres, détruisez en priorité les porte-nefs dès le départ. Si la flotte adverse inclus Messenger et/ou Custodian Variante FaQ 2010, détruisez si possible le premier et tentez de séparer de plus de 20cm les éléments que vous comptez attaquer du second, surtout si vous-même utilisez des autonomes.

Au vu de leur potentiel défensif en tourelles oubliez l'utilisation des bombardiers Razorwing. Recentrez vous sur les Slavebringers pour nettoyer leurs escorteurs, et escortez les de 1 ou 2 Raptors pour frapper leurs vaisseaux de ligne. Hors de la protection contre les chasseurs, les Raptors sont sacrifiables pour permettre à vos Slavebringers de rester si une tourelle fait 6. Le fait d'handicaper un vaisseau de ligne Tau pendant un tour vous permettra de mieux vous placer pour tirer au tour suivant. Bien que plus difficiles à amener à leur objectif, les Impalers produiront toujours l'effet d'une délicieuse terreur.

Exploitez tous les couverts que vous offriront les pions impacts et utilisez-les pour faire tomber leurs boucliers et ainsi les rendre vulnérables à vos lances fantômes et frappes téléportées, veillez à rester dans leur quart arrière le plus possible. Pour cela vous pouvez utiliser la tactique « se cacher dans le sillage ». Si sa chasse est occupée ailleurs, employer des frappes mixtes Torpilles/Impaler ou Torpilles/Slavebringer contre le Tau peut être productif. Celui-ci sera obliger de choisir lequel des deux il veut arrêter et les autres passeront, sachant que les torpilles relancent et que les Slavenbringers font un critique automatique…

- **Flottes Tau avec alliés**

Si la flotte adverse comporte un ou deux navires Demiurgs, vous aurez à faire aux ramasses poussières de l'espace. Avec eux les pions impacts disparaissent dès qu'ils les touchent, ceci rend toute stratégie utilisant les pions impacts quasi inutile. Fort heureusement les Demiurgs sont chers et lents et se désengagent dès que leurs navires deviennent désemparés.

Contre une flotte Eldar Noir, les unités Demiurgs ont comme valeur ajoutée de rajouter encore plus d'autonomes et de retirer les pions impacts facilitant les manœuvres et les tirs de la flotte Tau. Dès que vous le pouvez forcez les Demiurg à désengager, cela facilitera vos manœuvres et diminuera les possibilités de la flotte adverse.

Contre les taus avec ou sans alliés, les moteurs caméléons sont conseillés si et seulement si vous êtes en mesure de vous approcher suffisamment pour frapper avant le début du tour 2 ou si cela vous permet de vous positionner sur l'arrière de leur flotte.

Ici le Succubus (sans restriction de sélection) est toujours le bienvenu dans ses versions Torpilleur mais surtout Artilleur auxquelles il ajoute sa capacité d'assauts téléportés.

- **Flotte Demiurg**

La liste de flotte Demiurg suggérée dans Armada est précisée dans la FAQ 2010. Elle n'est sujette au désengagement seulement si leurs navires n'ont plus qu'un ou deux points de structure, en contrepartie leur valeur en points de victoire est augmentée. Elle a accès aux croiseurs Emissary (Tau) et Endeavour (Rogue Trader) pour 50% de ses choix de croiseurs, ce qui pour l'Eldar Noir n'est pas forcément une bonne nouvelle. Coté Escorteurs c'est encore pire puisqu'elle accède aux Castellans Tau, et/ou aux escorteurs Rogue Trader au nombre d'un escadron (de 2 à 6 navires) par 3 vaisseaux de ligne Demiurgs.

Bien que les Eldars Noirs ne craignent pas leurs pièces d'artillerie à 60cm, les Demiurgs restent des ennemis très résistant en termes de blindages avec de nombreux boucliers d'autant plus performants qu'ils sont régénérés dès le début du tour Demiurg par le retrait de tous les pions en contact avec le socle. Les socles des Demiurgs sont larges sur tous leurs vaisseaux, de manière à récupérer facilement les pions impacts qu'ils peuvent réutiliser en arme. Leurs navires bénéficient de commandements initiaux élevés avec un minimum de 9.

Par contre, les navires Demiurgs ont deux grandes faiblesses :

* Leur manœuvrabilité, ils sont lents et incapables d'exécuter l'ordre spécial « Virage serré ». Toutefois, ils sont capables de riposter sur 360 degrés grâce à leurs torpilles ou appareils d'attaque.
* La contrepartie de leur commandement élevé est qu'il est lié à leur nombre de points de structure. Plus un Demiurg est endommagé plus son commandement est mauvais avec un minimum de 5.

La tactique de base contre les Demiurgs est d'attaquer leurs navires par les flancs ou par l'arrière. Leur manque de manœuvrabilité dans une stratégie de « filature/caché dans le sillage » les empêchera de vous envoyer autre chose que des autonomes. Toutefois une flotte Demiurg est rarement seule et sera dans la majorité des cas accompagné d'au moins un escadron d'escorteurs. Si le commandant Demiurg sait qu'il rencontrera des Eldars Noirs, vous pouvez compter sur des escorteurs Rogue Traders Xenos avec une des améliorations suivantes : Grille de Défense (boucliers +1), Propulseurs avancés (Vitesse 30cm) ou Propulseurs Gravitiques (Virage 180°) et très certainement un Emissary ou un Endeavour en complément de protection. Dans ce cas, il est recommandé de gérer ceux-ci en premier avant de s'attaquer aux vaisseaux Demiurgs.

Les Demiurgs gérés avec précaution ne sont pas la race la plus dangereuse pour l'Eldar Noir. Faites tout de même attention à la composition de sa flotte pour établir votre stratégie.

Ici le Succubus (sans restriction de sélection) peut être un atout dans sa version Artilleur.

Si vous voulez épicez vos défis avec l'accord de votre adversaire, vous pourrez utiliser les règles maisons BFG.FR avec l'add-on Les Nouvelles Menaces Xenos. Celles-ci vous proposeront pour les Demiurgs de nouvelles listes et de nouveaux navires.

6.12 TYRANIDES

Même si les Tyranides n'apparaissent pas comme l'adversaire le plus dangereux, il convient de s'en méfier. La flotte Tyranide opère surtout en combat de courte distance et s'appuie sur un grand nombre de vaisseaux (soit des hordes d'escortes ou de de croiseurs bons marchés). Les éperonnages puis l'abordage ou toute variante d'abordage sont la base de la majorité des doctrines tactiques Tyranides.

Même si les Tyranides n'ont pas la manœuvrabilité ou la vitesse nécessaire pour rattraper un Eldar Noir, ils ont la puissance nécessaire pour en détruire un en un tour s'ils ont mis la main dessus. La stratégie Tyranide la plus commune contre l'Eldar Noir est de saturer au maximum l'espace de jeu pour l'empêcher de manœuvrer et d'encaisser les dégâts jusqu'à ce qu'ils puissent le forcer au combat à bout portant.

Les Tyranides annulent les moteurs caméléons et l'Eldar Noir ne possède qu'un armement à courte portée si l'on excepte ses autonomes. On pourrait donc croire que l'Eldar Noir est perdant par rapport à ce spécialiste du combat rapproché. Il n'en est rien l'Eldar Noir à un énorme avantage par rapport à toutes les autres races qui affrontent les Tyranides, l'Impaler et les Slavebringers. Même avec les malus imposés par les Tyranides, les Slavebringers feront un critique automatique, ils sont donc simplement incontournables pour gérer rapidement les escorteurs Tyranides. D'autre part, l'Impaler n'est pas affecté par les malus donnés par les Tyranides, quand il résout une attaque réussie il lance toujours 2D6. Pensez à escorter vos autonomes, même s'il peut déployer deux fois plus d'autonomes que vous, la résistance de vos chasseurs lui posera des soucis.

S'ils disposent de plusieurs vaisseaux ruches avec ponts de lancement, ne comptez pas sur les torpilles Eldar Noir. Le Tyranide est capable de déployer suffisamment de chasseurs pour les rendre inoffensives. Et dans ce cas sorti des Slavebringers pour gérer les escorteurs, vos autonomes auront plus de mal à atteindre leurs vaisseaux de lignes. Il vous faudra donc compter sur votre manœuvrabilité pour vous positionner dans les arcs arrière de leurs vaisseaux de lignes, hors de portée d'une riposte directe.

Les Tyranides sont très dépendants de leurs vaisseaux ruches pour permettre à leur flotte de suivre des ordres « intelligents ». L'Eldar Noir doit rester en dehors de l'arc frontal des Tyranides (ou généralement ceux-ci ont leurs batteries de portées 45cm) et à distance, le vaisseau ruche va devoir s'efforcer à garder sa flotte sous contrôle et éviter qu'elle ne tombe en comportement instinctif. Un Tyranide entourera ses vaisseaux les plus précieux d'escorteurs peu chers et essaiera d'acculer l'Eldar Noir à la courte portée.

Attention, si les Tyranides n'ont pas de boucliers apparents, leurs spores leur servent à la fois de boucliers et de tourelles. Si vous faites tomber un « bouclier », cela n'empêche pas leurs spores de fonctionner comme des tourelles, mais moins efficaces elles ne toucheront plus que sur 6. Ce qui en soit ne vous est que de peu d'intérêt puisque vos autonomes ne sont touchés dans tous les cas que sur 6. Par contre, veillez toujours à avoir fait tomber les « boucliers » adverses avant de tirer vos lances fantômes.

N’hésitez à utiliser frappes éclairs et Slavebringer sur leurs vaisseaux de lignes dès que possible, le malus donné par le Tyranide de prendre le plus mauvais de 2D6 peut vous être grandement favorable. En effet un résultat de 1 pour l’Eldar Noir se transforme en 2, ce qui chez le Tyranide correspond à : « Kystes à Spores Blessés », celui-ci ne peut plus utiliser ses spores tant qu’ils ne sont pas réparés donc pas de bouclier ni de tourelle…

Par contre, évitez comme la peste les abordages avec les Tyranides, vos vaisseaux prendraient un dégât immédiat à cause des spores.

Si vous voulez épicer vos défis avec l’accord de votre adversaire, vous pouvez utiliser les règles maisons BFG.FR avec l’add-on Flotte Ruche Jormugandr. Celles-ci vous proposeront de nouvelles unités pour les Tyranides.

Règles maison BFG.FR
Add on Eldars Vaisseaux Mondes (disponible dans la bibliothèque d'Alistair)
Add on Eldars Noirs (disponible dans la bibliothèque d'Alistair)
Add on Necrons Kadesh 2 (disponible dans la bibliothèque d'Alistair)
Add on Tyranides Flotte Ruche Jormugandr (disponible dans la bibliothèque d'Alistair)
Add on Les Nouvelles Menaces Xénos (Demiurg, Fra’al, Rak’Gol) (disponible dans la bibliothèque d'Alistair)

Réalisé, écrit et mise en page par heavygear
Avec les commentaires de BFG-FR
BFG
FR
BATTLEFLEET GOTHIC FORUM DE LA COMMUNAUTE FRANCOPHONE
DEPUIS 2008